CONSOLES

極上雜誌

NES

SEGA MASTER SYSTEME

MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

PC ENGINE

GAME BOY

ET LES AUTRES

MICRO KID'S
GAGNEZ
2 MEGADRIVE
PAR SEMAINE
TOUS LES
MERCREDIS
SUR FR3

SUPER CONCOURS
1 NEC TURBO GT
ET
4
COREGRAFX
美

FANTASTIQUE !
TOUS LES JEUX
MASTER SYSTEM
ENFIN
COMPATIBLES
GAME GEAR

SUPER POSTER ACTIVISION !

SUPER FAMICOM :
SIM CITY

PHANTASY STAR III
SUR MEGADRIVE

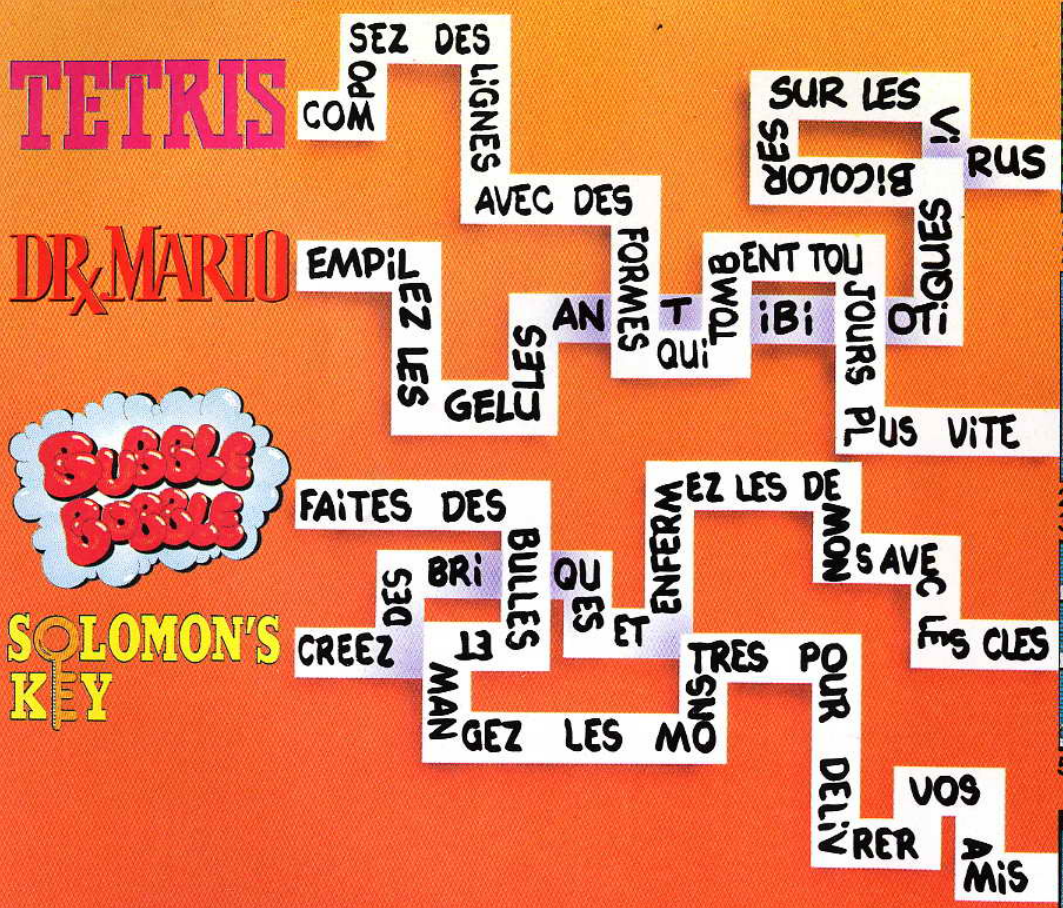
SPECIAL JAPON :
SUPER
GHOULS'N'GHOSTS
EL VIENTO
EARNEST EVANS
WONDERBOY V

NEO GEO :
KING OF THE
MONSTERS...

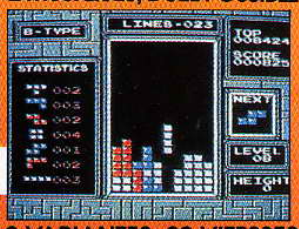
L4129 - 2 - 29,00 F

N° 2 OCTOBRE 1991 : 29 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ITALIE : 10 LIRE

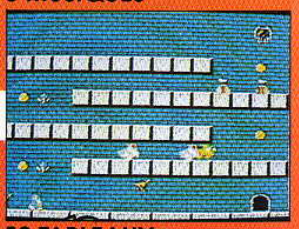
TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!


TETRIS
DR. MARIO
BUBBLE BOBBLE
SOLOMON'S KEY

20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*



2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *


50 TABLEAUX

100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE

Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible sur console portable Game Boy.

FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

CONSOLES + SUR FR3

GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.

Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

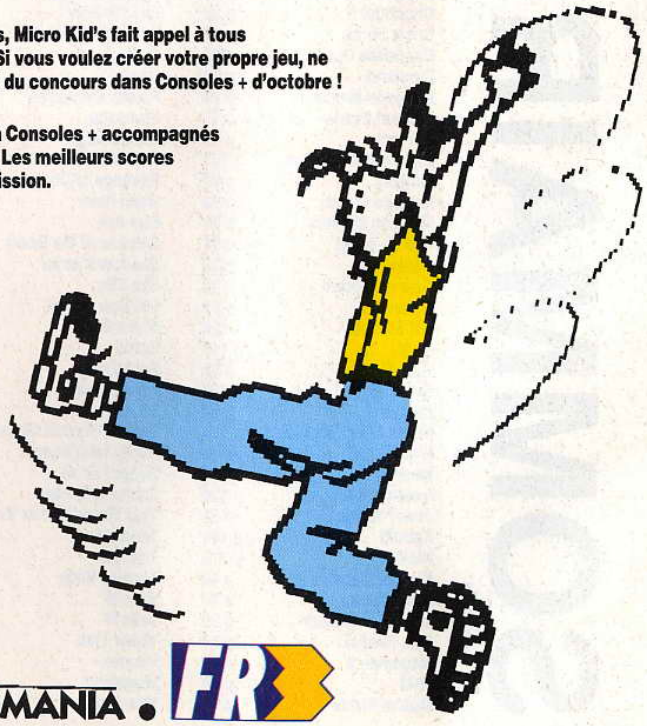
Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 2 Megadrive, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.



Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions — concours de scénarios — records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Téléphone : _____
Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES + . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	P. 40
SEGA MASTER SYSTEM	P. 114
NINTENDO NES	P. 108
SUPER FAMICOM	P. 46
GAME BOY	P. 107
LYNX	P. 112
GAME GEAR	P. 111
NEC PC ENGINE-COREGRAFX	P. 44
NEC SUPERGRAFX	P. 36
NEO GEO	P. 48

POSTER BEAST BUSTERS TOP MICROS / TOP CONSOLES AU CENTRE DE CE NUMERO

2 MEGADRIVE A GAGNER 3

Le mercredi, vous ne bougez plus de chez vous : à 18 heures, vous regardez MICRO KID'S sur FR3, la première émission entièrement consacrée à vos jeux favoris ! Avec 2 MEGADRIVE à gagner par semaine.

EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW 8

A Londres, le grand Show européen des passionnés de jeux. Pas beaucoup de consoles, mais quelques perles rares ! Nous y étions.

SPECIAL JAPON 15

Super Ghouls' n' Ghosts (LE PLAN !), et Earnest Evans, 1er jeu sur Mega CD : de formidables nouveautés grâce à l'inimitable Banana San, notre correspondant permanent au Japon.

ARTS MARTIAUX ET TRADITIONS NIPPONES

CONCOURS 25

REGLEMENT DU CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO.

Vous y trouverez tous les détails pour y participer.

L'ENQUETE QUI TUE P 151

Nos testeurs sont-ils bons, sont-ils mauvais ? A vous de juger en notant nos journalistes... et même le rédacteur en chef !

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

A boy and his Blob	p 102	Navy Seals	p 113
Alex Kidd	p 96	Ninja Gaiden	p 112
APB	p 123	Out Run	p 131
Battle of Olympus	p 126	Power Gate	p 50
Blades of Steel	p 92	Power League	p 44
Bubble Bobble	p 102	Pro Wrestling	p 96
Captain Skyhawk	p 92	Psychic World	p 102
Choplifter II	p 98	Psycho Fox	p 128
Crisis Force	p 21	Putt and Putter	p 24
Daedalian Opus	p 102	R. Type	p 96
Dinoland	p 70	Raguy	p 66
Dungeon Master	p 24	Raiden Densetsu	p 26
Earnest Evans	p 15	Rampage	p 96
El Viento	p 16	Rastan Saga	p 111
Excellent Adventure	p 107	Rent a Hero	p 22
Fantasy	p 40	Revenge of Drancon	p 102
Fester's Quest	p 93	Road Rash	p 84
Fighting Masters	p 26	Run Ark	p 22
Fire Mustang	p 64	Shadow of the Beast	p 114
Galaga 91	p 23	Shadow Warrior	p 93
Galaxy Force II	p 27	Sim City	p 68
Gatares	p 95	688 Sub Attack	p 52
GG Shinobi	p 102	Snow Bros	p 122
Goal	p 116	Sonic	p 95
Gremlins 2	p 92	Spiderman	p 99
Gundam	p 100	Splash Lake	p 88
Hellfire	p 96	Stars	p 42
Hunt of Red October	p 124	Super Ghouls'n Ghost	p 18
Hyper Zone	p 46	Super long Nosed	p 72
Insector X	p 94	Super Tennis	p 56
Isolated Warrior	p 120	Sword of Sodan	p 95
Jewel Master	p 58	Task Force Harrier Ex	p 19
Kabuki	p 108	Tennis Ace	p 96
Kick Off	p 118	Top Gun	p 132
King of Monster	p 48	Tortues Ninja	p 92
Marvel Land	p 94	Valis III	p 96
Master of Weapon	p 23	Valis IV	p 60
Mau Renjisi	p 20	Vapor Trail	p 74
Megaman II	p 92	Verytex	p 96
1941	p 36	Wagaland	p 125
Musha Aleste	p 94	Wonderboy V	p 17

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES + :
A = jusqu'à 99 F • B = de 100 à 199 F • C = de 200 à 299 F • D = de 300 à 399 F • E = de 400 à 499 F • F = de 500 à 599 F • G = de 1 000 à 1 499 F • H = de 1 500 à 1 999 F • I = 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

PREVIEWS 28

California Games enfin sur NES, plus Ski Or Die, Sword Master, Marble Madness...

MEGADRIVE : PHANTASY STAR III SUPER FAMICOM : SIM CITY... 36

70 pages de tests ! 1941, Power League, Dinoland, Rastan Saga, Shadow of the Beast... Vous avez du jeu sur la planche !

GAGNEZ 1 NEC TURBO GT ET 4 COREGRAFX 59

Jouez avec Consoles +, Tilt et Sodipeng ! Quatre questions pas trop difficiles auxquelles vous devez répondre avant le 31 octobre 1991. Bonne chance !

TIPS 92

Toujours plus d'astuces pour vous aider à résoudre Les Tortues Ninja, Gremlins II, ou Marvel Land... Entre autres !

HIT PARADE 104

Juliette Van Paaschen est toujours aux commandes du hit des meilleures ventes du mois, en liaison permanente avec Auchan, Coconut, Hazardous Area, Micromania, Shoot Again, et Ultima... Le baromètre de l'actualité consoles.

ADAPTATEUR : TOUS LES JEUX MASTER SYSTEM SUR GAME GEAR 134

Et plein d'autres news, dont le jeu holographique Time Traveller, enfin dévoilé.

CONCOURS TIPS 140

Bravo, vous faites fort ! Ne mollissez pas !

COURRIER 142

A Consoles + nous avons réponse à tout. Même à vos questions les plus diaboliques. Continuez à nous écrire.

PETITES ANNONCES 148

Pas encore classées par machines, d'accord, mais on n'a pas eu le temps ! Pour le prochain numéro, promis, juré...

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 154

Tout pour comprendre la grille de notation de nos jeux. Une aide indispensable pour choisir, au pixel près, les jeux essentiels que vous devez acheter.

EDITO

Salut à tous !
First point : merci pour votre courrier ! Vos lettres nous vont droit au cœur (et vos critiques sont, le plus souvent, fondées : nous en tiendrons compte). Salutations particulières de toute l'équipe à Anne-Lise-qui-critique-tout, Jerry the Nesman et son gang (Graveman Ninja, Esteban Shinobi, Zob Proracing), Alan Segaman qui sera peut-être Super Nintendoman, Vincent le japoniste fou et Ston, j'arrête là pour cette fois ; que tous ceux qui ne sont pas cités me pardonnent, mais je ne peux pas saluer tout le monde personnellement ou alors je n'ai plus de place pour l'édito.
Bon, cela dit, what's new ?
Banana San est bien arrivé au Japon. Il n'a pas trop le moral, le Japon étant plein de Japonais, petits, jaunes et parlant le japonais très vite et avec un accent impossible, mais il a réussi en dix jours à devenir copain avec Kawaguchi San et Ohachi San, rédacteur en chef et rédacteur en chef adjoint de "Beep ! Megadrive"et "Super Famicom Magazine". Résultat, il a investi leurs salles de tests et a joué sur Sol-Feace et Earnest Evans, les premiers titres sur Mega CD. Comme il était sur place et que Chomakaimura (Super Ghouls'n Ghosts en bon français) traînait sur la Super Famicom, il en a profité pour terminer ce jeu qui sortira dans un mois ! En avant-première, Consoles + vous offre le plan du premier niveau. Ah oui, Banana s'est aussi acheté une PC Engine Duo, la nouvelle console de NEC. Test complet dans le prochain numéro.
Enfin, il va la semaine prochaine au Consumer Soft Games, une sorte de CES japonais où seront présentées toutes les nouveautés pour les quatre prochains mois. Ensuite, il enchaînera avec le Japan Electronic Show 91, qui se tient à Shiba City, la Silicon Valley de Tokyo. Après, il ira directement à Sapporo, pour un reportage chez Hudson Soft : les avant-premières vont pleuvoir !
A propos de pluie, il paraît que c'est la saison des typhons là-bas : ils se succèdent au rythme d'un toutes les deux heures : les trains sont renversés par le vent, les écoles sont fermées, l'eau rejaillit des égouts et on ne voit pas à deux mètres. Bref, ça baigne !
Bon, j'arrête là. D'autres news en direct du Japon le mois prochain.
Dernier (mauvais) point. Honte sur nous ! Dans le dernier numéro, nous avons commis trois erreurs qui ont failli nous pousser, Banana et moi-même, au hara-kiri. Nous avons inventé une nouvelle console : le Mega Boy — c'était bien évidemment Game Boy qu'il fallait lire — et nous avons attribué Shadow Warrior et A boy and his Blob à la Megadrive alors qu'il s'agit de jeux Nintendo, et, en plus d'excellents jeux Nintendo (90 % et 91 % de note d'intérêt !). Nous enverrons dès que possible nos petits doigts de la main gauche à Nintendo en signe d'excuses.
Que le grand Rama, fils du fils du soleil, vous protège. Sayonara.

Tchang-Michel Blottière San

— J'suis paumé là... c'est quel bouton déjà pour sauter ?

PHOTO : B. BARBEY / MAGNUM

GAME GEAR. O
C'EST PLUS F

GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*

LINTAS:PARIS

Ù QUE TU SOIS ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

DES TRESO

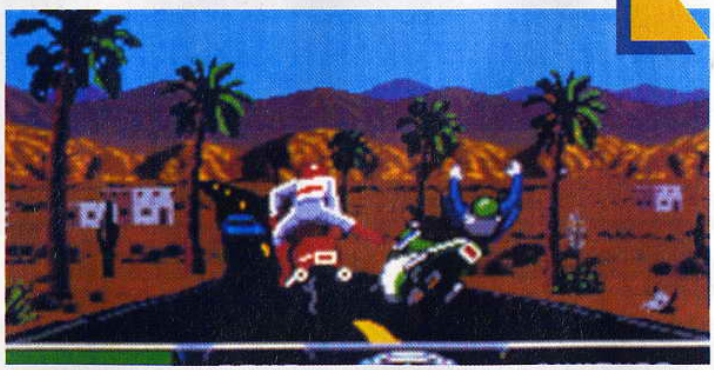
ECES

Au premier abord, l'ECES (European Computer Entertainment Show), qui s'est tenu à Londres début septembre, nous a paru un peu décevant ! Le salon était initialement destiné à la fois au grand public et aux professionnels. Mais, une semaine avant l'ouverture, les organisateurs se sont rabattus sur le côté professionnel d'où quelques absences regrettables : pas de stands Nintendo et Sega ! Les éditeurs ont heureusement rattrapé ce contexte plutôt défavorable. Sans se désintéresser des micros (loin de là), ils lorgnent de plus en plus du côté des consoles. On les comprend : le marché de l'avenir est là !

Bart Simpsons en vedette internationale. La gloire, mec !

La stratégie des éditeurs américains et anglais prend donc deux directions bien nettes. Tout d'abord, la plupart des titres annoncés sont destinés à la Megadrive et sont bien souvent la conversion de hits sur micros. D'autre part, les éditeurs semblent parier de plus en plus sur les grands titres qui reprennent souvent les éléments d'un film à gros budget et ont coûté très cher en achat de droits de licence... Enfin, beaucoup d'éditeurs développent sur Sega Master System avant de se lancer sur la Megadrive. C'est pourquoi un grand nombre de produits étaient annoncés sur les deux machines, mais bien souvent seules les versions Master System étaient dévoilées.

Assez de bla-bla ! Voici les trésors que nous vous avons dénichés !



Road Rash.

SALON

MIRRORSOFT

Sous le label ImageWorks, cette société se lance dans la réalisation de cartouches pour les consoles Sega. A côté de Xenon 2 pour Master System et Megadrive, Back to the Futur II et III (Master System et Megadrive), SpeedBall (Master System) et SpeedBall II (Master System et Megadrive), l'éditeur anglais a annoncé deux nouveaux titres.

Alien 3 : le film sortira en février 92. Ripley, l'héroïne, est sur la planète de Fiorino. Elle tente de détruire l'alien qui s'y trouve. Sa tâche est compliquée par la présence d'une multinationale, la Wayland Yutani, qui cherche à tout prix à s'emparer d'un alien. Heureusement,

RS CACHES

The Simpsons.

Trois types de catch sauvage !

Wrestlemania.

Ripley bénéficiera d'un arsenal impressionant pour éliminer l'alien.

La version Megadrive comportera un scrolling multidirectionnel sur huit plans.

Predator 2 : ce jeu sur Megadrive et Sega Master System prend place en 1997 en plein centre de Los Angeles, où la guerre pour le contrôle du marché de la drogue fait rage entre Jamaïcains et Colombiens. Vous incarnez Harrigan, un flic qui, en plus de ses problèmes personnels, a pour mission de mettre fin aux activités d'une mystérieuse créature qui sème la terreur dans le secteur.

ACCLAIM

Acclaim est un des géants américains du jeu sur cartouches. Très présent sur les consoles Nintendo, il n'en délaisse par pour autant les Sega. La plupart des titres annoncés sortiront à la fois sur les consoles Sega et Nintendo.

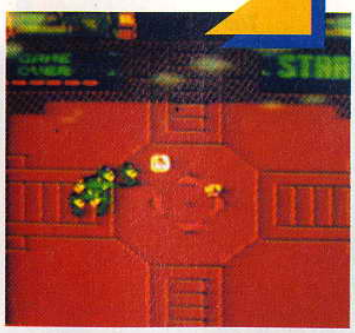
The Simpsons : Bart Simpsons voit un jour une soucoupe volante atterrir devant sa maison et des êtres en descendre. Il chausse ses lunettes à rayons X et découvre avec stupeur que ce sont en fait d'affreux aliens déguisés en humains qui débarquent sur Terre. L'invasion de notre planète vient de commencer dans son jardin ! Il traque les envahisseurs. Pour les anéantir, il dispose d'un lance-pierres et d'une bombe de peinture. Mais les aliens ne sont pas les seuls à lui poser des problèmes : Nelson et SideShow Bob rôdent en ville et feront tout pour lui mettre des bâtons dans les roues. Le jeu sortira en 1992 sur Megadrive et Sega Master System.

Terminator 2 : ce jeu, qui sortira l'année prochaine sur Megadrive et Sega Master System, est basé sur les scènes du film les plus impressionnantes. Certaines séquences utiliseront des images digitalisées du film. Vous pourrez incarnez les principaux personnages du film : Sarah O'Conors, son fils et bien sûr le Terminator himself.

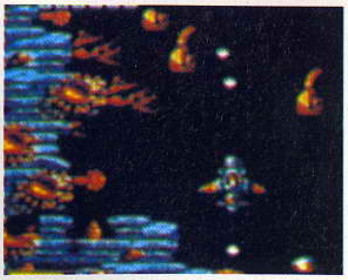
WWF Wrestlemania Challenge : cette simulation de catch met en scène Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Macho King Randy Savage... Le jeu offre la possibilité de jouer seul ou en équipe (deux ou trois). La sortie est prévue en 1992 sur Master System, Megadrive, NES et SNES.

SMASH TV : adapté d'un jeu d'arcade, ce jeu vous met dans la peau d'un participant à une émission futuriste très

Smash TV.



prisée par le public, à la "Running Man". Dans une série d'aires de combat, vous allez affronter, seul ou avec l'aide d'un autre joueur, des hordes de robots, mutants, androïdes et autres ennemis sympathiques. L'enjeu de ces jeux sanglants retransmis en direct : votre vie en cas d'échec ou, si vous vous en sortez, une fabuleuse quantité d'argent. En chemin, vous pourrez vous approvisionner en grenades, énergie, lasers, missiles ou champs de force. De même que dans la version arcade, le jeu regénère les différents ennemis qui se bousculent à l'écran dès que vous en abattez un.



▲ *Xenon 2.*

▲ *Le cerveau de l'histoire, à pulvériser.*

Total Recall : Arnold Schwarzenegger est de retour ! Il vous fera voyager de la Terre à Mars l'année prochaine. Basée sur les meilleures séquences du film, ce programme vous fera affronter les sbires du gouverneur tyrannique de la colonie de Mars.

Arch Rivals : une simulation de sport qui réjouira les passionnés de basket-ball et de hockey. Basée sur un jeu d'arcade sorti il y a quelque temps, cette cartouche propose un sport rapide et violent ! On peut y jouer à deux, participer à un match ou essayer de marquer le plus de paniers possible en quatre minutes. Disponible l'année prochaine en priorité sur Sega MS et Megadrive.

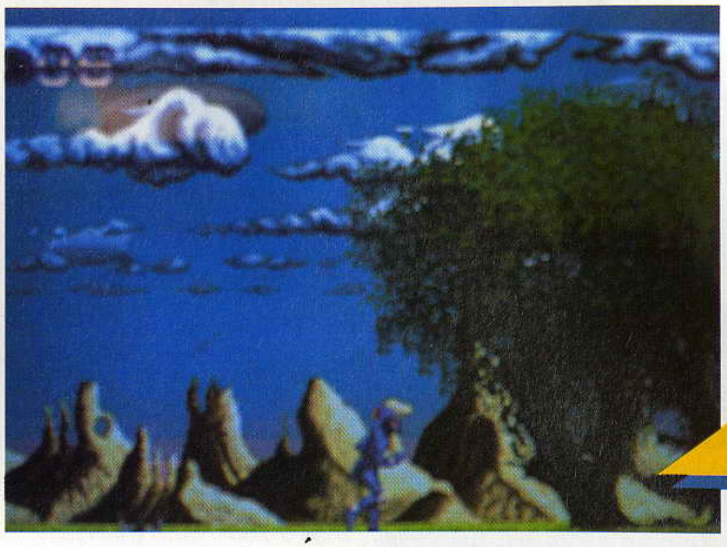
ACTIVISION

Activision se lance dans la réalisation de cartouches pour consoles et a choisi la Nintendo 8 bits pour faire ses premières armes avec cinq nouveaux titres annoncés. Les dates de sortie ne sont pas encore communiquées.

Adventures of Rad Gravity : Rad Gravity, le plus intrépide explorateur de la galaxie, doit parcourir dix mondes différents, évidemment truffés de mutants, aliens et autres sales bêtes ! Notre héros

ACTIVISION : PREMIERES ARMES EN 8 BITS SUR NES

ECES SALON



Shadow of the Beast.

Die Hard : basé sur le film d'action, ce jeu vous fait incarner un policier bloqué dans un immeuble en compagnie de six millions de dollars, quelques dizaines d'otages (dont votre épouse) et de dangereux terroristes. Votre seule chance de vous en tirer est d'éliminer ces derniers un par un. Bien entendu, vos adversaires ne restent pas bêtement au même endroit : ils vous cherchent et fouillent peu à peu tous les étages. Pour tenter de leur échapper, vous pouvez utiliser tous les chemins possibles : ascenseurs, escaliers ou conduits d'aération. Si au début du jeu vous n'avez comme arme que votre revolver de service, au fur et à mesure de vos combats vous pourrez vous emparer de pistolets d'assaut Uzi, de lance-grenades, d'explosifs, de grenades... La cartouche utilise le système dit "Real Vision" qui permet au joueur de ne voir que ce que le héros perçoit réellement. Aussi les surprises au détour d'un couloir sont fréquentes !

Shadow of the Beast for ever !

(vous) découvre ainsi des lieux étranges comme la planète Cyberpunk, la planète Poubelle, le monde sens-dessus-dessous où l'attraction de la planète n'existe pas... Vous apprenez que les habitants de cette galaxie, les Quarkians, luttent contre les sbires d'Agathos, le tyran local. Bien qu'il n'y ait pas de princesse à délivrer, vous décidez d'aller leur prêter main forte, d'exterminer la vermine agathienne et d'aller pêcher le Xylooblurg (sorte de Blarzouf de la planète Wlourf) ! Lors de votre quête, vous découvrirez les habituels gadgets (lasers, missiles, téléporteurs ...), tartes à la crème de ce genre de jeu, toutefois bien utiles. Une barre de menu permet de les appeler en temps utile. Comme dans la plupart des jeux NES, on retrouve les gros monstres de fin de niveaux, les passages secrets, les bonus cachés...

Ultimate Air Combat : vous rêviez de piloter un F-14 Tomcat, un F-18 Hornet ou un Harrier ? Activision vous le permet et propose trente-trois missions différentes sur neuf niveaux, de l'attaque de champs de pétrole aux missions au-dessus de la jungle. Vous allez combattre des adversaires en plein air ou au sol. La plupart des armes existantes sont à votre disposition : du canon Vulcan aux missiles Maverick. Le jeu comprend une vingtaine de sons digitalisés.

The Immortal.

Sword Master : cette cartouche vous transporte dans un monde d'heroïc fantasy. Incarnant un valeureux et preux guerrier, vous allez devoir trancher en rondelles moult ennemis, du dragon à l'ogre en passant par les hommes-lézards. Bref, la routine !

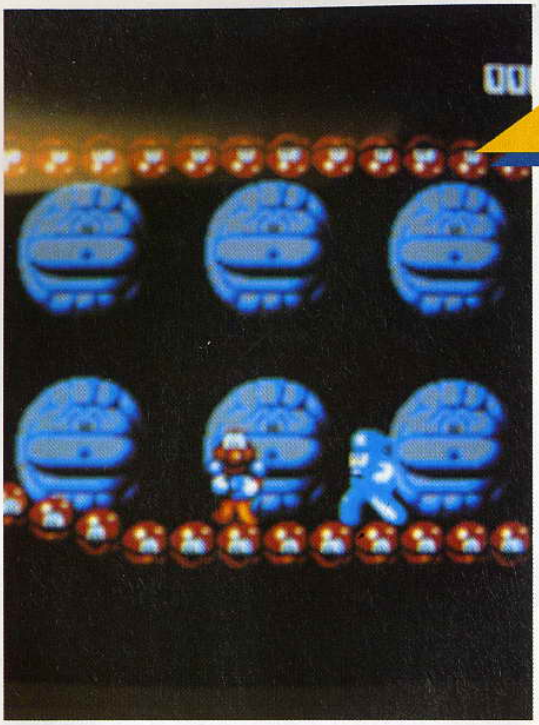
Galaxy 500 : voici une course d'engins futuristes qui vous propose d'affronter un ami ou l'ordinateur dans plus de trente-six circuits différents situés sur neuf planètes. Les courses ont lieu en pseudo 3D et comportent des sons digitalisés. Une série de pièges (mines, barrière-laser, obstacles) vous seront fatals ou gêneront votre engin. Celui-ci est à choisir parmi cinq turbo-jets. Des rampes et des boosters vous permettent de dépasser vos concurrents si les armes dont vous disposez ne suffisent pas à vous ouvrir un chemin.

TECMAGIK

La société continue à réaliser des adaptations pour les Sega 8 bits mais travaille également sur d'autres projets.

Shadow of the Beast : adaptation du célèbre jeu de Psygnosis, ce programme bénéficie d'une réalisation splendide par rapport aux capacités de la Sega Master System. Le scrolling multidirectionnel en parallaxe sur treize niveaux est d'excellente facture. Le jeu a été un peu transformé par rapport à la version micro pour que les possesseurs d'Amiga trouvent toujours du plaisir à y jouer. Vous incarnez cet enfant, enlevé par les sbires de Maletoth et éduqué depuis son enfance comme un féroce guerrier. Mais le souvenir de votre père assassiné sur l'ordre de Maletoth vous hante. Vous vous échappez et partez à la recherche de votre maître tout au long des six niveaux pour délivrer la contrée de ce tyran.

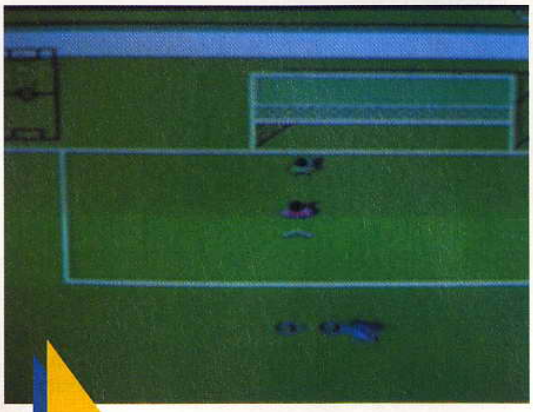
Champions of Europe : cette simulation de football vous convie à la finale de 1992. Le jeu bénéficie d'un scrolling plein écran. Toutes les actions habituelles sont réalisables (tackle, dribble, passe, tir, penalty, sortie, remplacement...). Trois types de terrain sont à votre disposition. Un mode vous permet de vous entraîner avant les matchs qui vous opposeront à l'ordinateur ou à un ami. De même, vous pouvez choisir de jouer un seul match ou la série du championnat de l'UEFA. Trente-quatre équipes européennes sont à votre disposition.



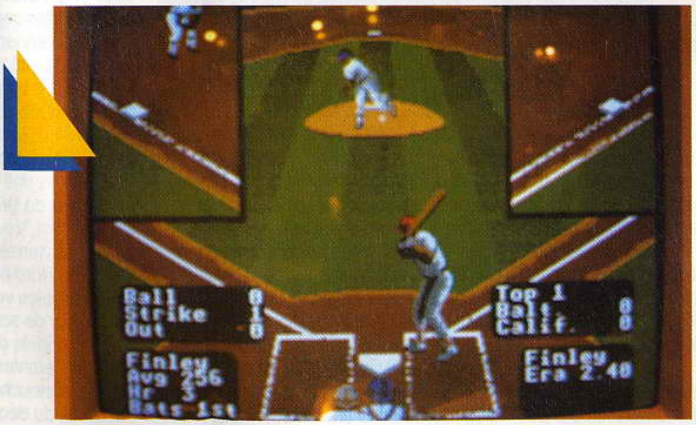
Robocop.

Robocop pour toujours !

FOOT : DEJA UNE SIMULATION DU CHAMPIONNAT D'EUROPE 92 !



Super Kick off.



RBI Football.

VIRGIN GAMES

Tintin sur la Lune : le fameux détective se retrouve sur la Lune et ... sur la Master System début 92.

Terminator : alors que la version de Terminator 2 a été acquise par Acclaim, Virgin a réalisé les versions pour les consoles Sega Megadrive et Master System du premier épisode.

Incarnant Kyle Reese, vous venez du futur protéger Sarah Connor contre le Terminator.

BALISTIC

Mike Dikta Power Football : cette simulation de football américain vous propose trois modes de jeu. Dans le premier, l'action est gelée tant qu'on n'a pas localisé le joueur qui va réceptionner le ballon ; le deuxième mode permet de stopper à tout moment le jeu afin de fixer le joueur qui va récupérer le ballon ; dans le dernier mode, le joueur est responsable de toutes les actions. Vingt-huit équipes sont représentées et il est possible de jouer un match ou tout le championnat. Prévu en octobre sur Megadrive.

ELECTRONIC ARTS

Starflight : cette célèbre odyssée de l'espace sera adaptée sur la Megadrive en septembre. Comprenant plus de huit cents planètes et deux cent soixante-dix systèmes solaires, elle vous placera aux commandes d'un vaisseau de la fédération avec cinq membres d'équipage. Dans les confins de l'espace, le joueur doit rentrer en contact avec neuf races d'extra-terrestres, découvrir de nouvelles planètes et, plus généralement, sauver la galaxie. L'appareil est armé jusqu'aux dents et c'est une bonne chose car certaines rencontres peuvent se révéler mortelles. Les combats se déroulent en temps réel. A tout moment, lors de vos explorations, il est possible de consulter une carte de la galaxie ; vous pourrez aussi recourir à un module de reconnaissance qui vous permettra de rendre visite aux autres formes de vie intelligente ou de vous approprier les vestiges d'anciennes civilisations ou des minéraux rares. La plupart des planètes que vous rencontrerez sont hostiles : tremblements de terre et tempêtes y sont fréquents. La version Megadrive offre de sérieuses améliorations par rapport aux versions micros : la visualisation des différents lieux se fait en plein écran, les combats et les atterrissages se déroulent désormais en temps réel... Enfin, une pile incluse dans la cartouche permet à tout moment de sauvegarder son jeu.

Road Rash : cette course de motos vous changera des courses habituelles. Vous n'avez qu'un seul but : aller plus vite que vos adversaires ! Et tous les moyens sont bons pour y parvenir ! Aussi, pousser un adversaire dans un tournant ne vous donne pas d'états d'âme particulier. De même, un petit coup de pied au bon moment aide souvent à passer en tête dans les virages. Les courses prennent place dans cinq endroits différents : des plaines du Nevada jusqu'au désert du Nouveau Mexique.

CES SALON

SPACE INVADERS, MARBLE MADNESS : DU BON NEUF AVEC DU BON VIEUX

Out Run Europe.

Les immeubles sont plus petits.

En plus des concurrents, des automobilistes irascibles, des as du volant ou de la police, des obstacles bouchent fréquemment la route. A chaque course gagnée, vous empochez un pactole qui vous permet d'améliorer votre engin. Grâce à un système de mot de passe, vous pouvez repartir de n'importe quel endroit du championnat. Une option deux joueurs permet de se mesurer à un adversaire en chair et en os.

The Immortal : déjà présenté lors du CES de Chicago, cette cartouche sortira en novembre. Vous incarnez un magicien qui part à la recherche de son maître, Mordamir, disparu dans un donjon. D'innombrables pièges attendent le joueur : trappes qui s'ouvrent sous ses pieds, attaques des goblins ou des ogres, vers gigantesques qui surgissent de nulle part... La qualité de l'animation et la vision en pseudo-perspective risquent fort de placer ce titre en tête des hit-parade dès sa sortie.

Marble Madness : vieux titre connu par des générations entières de joueurs, Marble Madness est adapté sur la Megadrive à peu près au moment où Tengen en réalise la conversion sur PC Engine. Le concept est simple : il faut diriger une boule à travers un paysage géométrique un peu chaotique jusqu'à la sortie. Ce n'est pas aussi facile que cela car certains passages sont étroits et le moindre faux pas entraîne une chute mortelle. De plus, une série de sales bêtes patrouillent dans tous les coins. En mode deux joueurs, il vous faudra parvenir à la fin du niveau avant votre concurrent. En mode normal, vous disposez d'un temps limite pour terminer le jeu.

Shadow of the Beast : dans la série "on adapte sur Megadrive tout ce qui n'a pas trop mal marché sur micro", voici le célèbre hit de Psygnosis. On retrouvera avec plaisir en novembre sur Megadrive les graphismes soignés de la version Amiga ainsi que les multiples scrollings en parallaxe. Encore enfant, vous avez été enlevé et élevé dans la pratique des arts martiaux, mais le souvenir de votre père assassiné vous ronge. Un jour, vous vous rebellez et partez affronter vos anciens maîtres... En cours de chemin, vous récupérerez des objets qui vous seront bien utiles tels que des armes plus puissantes ou des clés pour ouvrir certaines portes.

Fatal Rewind : cet autre jeu de Psygnosis a changé de nom lors de son passage de l'Amiga à la Megadrive ; il s'agit de l'ancien Killing Game Show. Le scénario est resté le même : à l'intérieur d'une unité mécanique fortement armée, vous allez affronter une série de seize puits mortels : vous démarrez du bas de chacun d'eux et devez regagner son sommet. Les vannes d'un puissant acide sont ouvertes peu après et le liquide infernal noie peu à peu toutes les galeries du puits. Vous devez donc atteindre la surface avant que le liquide ne vous rattrape. De plus, les puits fourmillent de créatures hostiles, de pièges divers à éviter ou de puzzles à résoudre. Une fonction permet de revisualiser vos derniers instants et de reprendre le contrôle de votre engin avant l'instant fatal.

F-22 Interceptor : les accros de la simulation aérienne étaient un peu frustrés jusqu'à présent par leur Megadrive préférée ! Ils vont être gâtés avec la sortie en novembre de F-22 Interceptor. Le Lockeed F-22 a été choisi récemment par l'US Air Force pour remplacer le F-15. Après une phase d'entraînement au-dessus de Washington, les choses s'accélèrent. Vous affrontez des cibles aériennes, terrestres et navales en Iraq, Corée du Nord et au-dessus de la Russie. Vos cibles vont du Mig 29 Fulcrum au lanceur de scuds en passant par le dernier modèle d'usine chimique. Neuf armes différentes sont à votre disposition. La cartouche propose plus de cent missions, du décollage d'un porte-avions au combat de nuit en passant par une opération de réapprovisionnement en fuel en plein vol. Une option permet de réaliser son propre scénario.

Rings of Power : le dernier jeu annoncé par Electronic Arts vous plongera dans un monde d'heroic fantasy. Réalisé par les créateurs de Keef the Thief, il vous met dans la peau de Buc, un jeune

Prince of Persia.

US GOLD

Cet éditeur présentait des jeux pour la Sega Master System. A côté de ceux-ci, nous avons pu voir une préversion d'Indiana Jones pour la Game Gear. "Vu" car le jeu n'ayant pas encore reçu l'accord officiel de Sega, nous n'avons pas eu la possibilité de vous en ramener quelques photos. Enfin, sachez que c'est une des meilleures cartouches pour Game Gear qu'il m'ait été donné de voir. Les sprites sont d'une taille incroyablement grande. Les animations sont fluides et rapides. Une petite merveille !

Out Run Europa : bien que reprenant le titre d'un jeu d'arcade très connu, cette cartouche pour Sega Master System propose un scénario un peu différent. Il s'agit d'une série de courses qui vous opposeront à vos concurrents. Certaines se font en voiture, d'autres vous placeront aux commandes d'une moto ou d'un scooter des mers... Vos adversaires sont assez brutaux : puissamment armés, ils n'hésitent pas une seconde à ouvrir le feu sur vous. Prenez notamment garde à l'hélicoptère qui vous survole tout en vous tirant dessus. Heureusement, vous êtes également armé. Les animations sont rapides et les décors soignés. Chacune des courses se déroule dans une ville d'Europe différente.

Super Kick Off : ce concurrent du jeu de foot de Tecmagik sortira également sur Master System. Les joueurs sont représentés en vue aérienne. Le ballon grossit au fur et à mesure qu'il monte en l'air. Le jeu est bien réalisé et reprend les principales caractéristiques de Kick Off.

François Hermellin

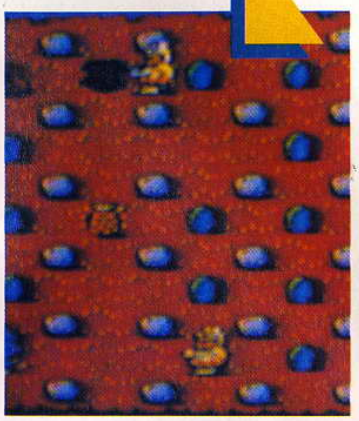
apprenti magicien, qui parcourt la contrée afin de recruter six autres compagnons de voyage appartenant à différentes guildes de magiciens. Le jeu comprend onze quêtes que doit accomplir Buc avant de mettre fin aux agissements des forces du mal qui se sont abattues sur le pays. Les scènes sont en perspective isométrique et les combats font appel à plus de deux cents sorts animés. Disponible en novembre sur Megadrive.

DOMARK

Super Space Invaders : rien de bien nouveau dans ce shoot-them-up sur Sega Master System. Les aliens arrivent et vous devez les annihiler. La réalisation est très sympathique.

Prince of Persia : l'adaptation sur Master System de ce petit chef-d'œuvre d'animation est splendide. On retrouve le pauvre prince qui, pour délivrer sa fiancée, doit traverser un donjon rempli de mille pièges : des trappes s'ouvrent sous ses pieds, des pieux surgissent brusquement, des herses se ferment sur lui... De plus, une série de janissaires et autres gardes attendent de pied ferme notre héros. La même qualité d'animation a été conservée.

Space Invaders.



Trog.

Prince of Persia toujours et encore.

F-22.

STARFLIGHT : 800 PLANETES, 270 SYSTEMES SOLAIRES SUR MEGADRIVE

3615 TILT VOUS PROPOSE

CONSOLES

CONSOLES

DANS LE NUMERO 2
DE CONSOLES+
DES TAS DE TIP'S

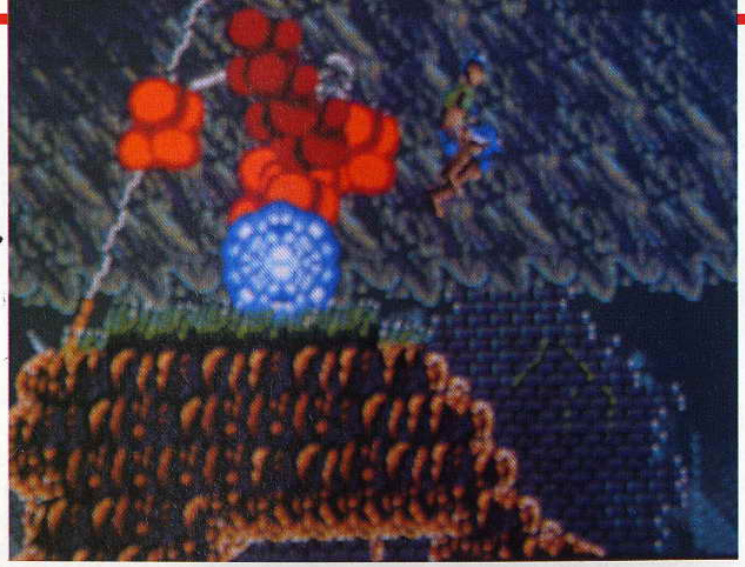
1	Dialogue & Salons Graphiques	DIA
2	Boîtes aux lettres	BAL
3	Forum Consoles	FOR
4	Courrier des Lecteurs	COU
5	Tips	TIP
6	Infos	INF
7	Petites Annonces Consoles	PAN
8	Hit Parade	HIT
9	Jeux	JEU

TILT Retour à TILT

Tapez votre choix, N° : + Envoi

EARNEST EVANS

Earnest Evans est le premier jeu d'action réalisé sur Mega CD (voir le numéro précédent). Il bénéficiera des nouvelles capacités de cet engin, notamment en ce qui concerne le son. La version que j'ai testée était encore en cours de développement, et musiques et bruitages n'avaient pas été implémentés..Le scénario d'Earnest Evans est étroitement lié à celui d'un autre jeu de Wolf Team, El Viento. Basées également sur la légende de Cthulu, les aventures d'Earnest sont censées se dérouler deux ans avant celles d'Annette. Héros à la Indiana Jones armé d'un fouet et coiffé de son éternel chapeau mou, il affronte les pièges et les démons des "profonds". Les chausses-trappes sont nombreux : fossés qui se creusent sous ses pas, énormes blocs de pierre qui dévalent les pentes, piques qui surgissent d'un fossé au moment où Earnest s'apprête à l'enjamber, statues de l'Ile de Pâques qui projettent des flèches... Les créatures qu'il affronte sont diverses : des vers surgissant des entrailles de la terre jusqu'au squelette armé d'une faux en passant par des nuages mouvants formés d'une mutitude de têtes de mort (et qui donne une démonstration impressionnante des capacités du Mega CD à gérer les sprites 3D). Les lieux où se déroule le jeu sont très variés ; ce sont des galeries souterraines, des forêts, des déserts et même des rivières souterraines. Le fouet d'Earnest n'est pas son unique arme. Au fur et à mesure de ses victoires, il disposera de masses d'armes reliées par une chaîne. Le scrolling multidirectionnel plein écran (ce qui est rare sur une Megadrive) est de bonne facture.



▲ *Saut périlleux d'Earnest au-dessus du gouffre.*

WOLF TEAM 1er DEC

MEGA CD

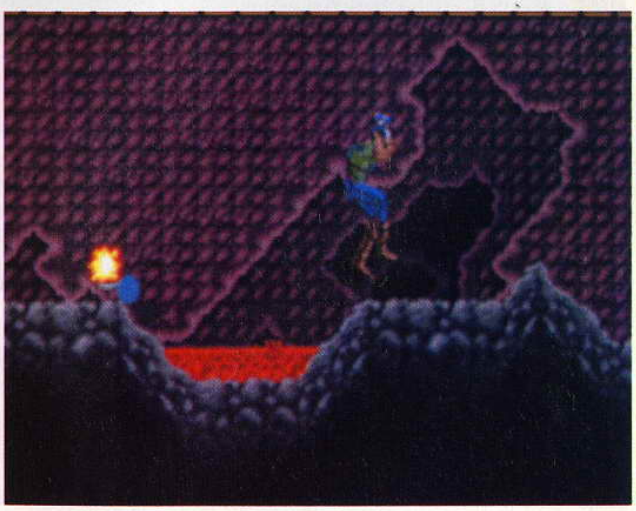
◄ *Et on remonte ! A droite, le frère de Belphégor.*

Tout le parcours ► d'Earnest est une suite de pics et de gouffres.

▲ *Qu'est-ce que c'est que ça ? Là, le fouet ne suffit plus...*

◄ *Un monstre effroyable : le nuage de crânes violets.*

Fosse remplie de lave, à sauter mais comité d'accueil sur l'autre rive. ►



WOLF TEAM 20 SEPT

MD

EL VIENTO

Annette, une jeune fille dans le vent. ▼

En 1928, une secte dirigée par Henry adore un démon mythique nommé Hasthur. Celui-ci est en fait le chef des "Profonds" (les passionnés de la série de Cthulu de Lovecraft sauront de quoi je parle !), créatures malfaisantes qui espèrent bien revenir pour dominer le monde. Henry et ses adeptes se réunissent dans l'Empire State Building pour une cérémonie durant laquelle Hasthur doit se matérialiser dans notre monde. Ils sont alliés à la mafia locale dirigée par Al Capone. Ce dernier compte profiter de la pagaille que provoquera le retour d'Hasthur pour se livrer tranquillement à ses opérations illicites. Heureusement, Annette, une jeune fille aux pouvoirs étranges, ceux du vent, est décidée à empêcher à tout prix le retour du démon. Elle va se lancer à l'assaut de l'immeuble.

Chaque niveau est gardé par les sbires de Capone (tireurs en imperméable, lunettes noires et chapeau mou, motocyclistes qui essaient de vous écraser...) ainsi que par les adorateurs d'Hastur et les créatures surgies des profondeurs. Annette dispose d'une arme très efficace dès le début du jeu : une espèce de boomerang. Elle peut en améliorer l'efficacité au fur et à mesure qu'elle progresse dans le jeu, et envoyer des boules de feu ou des champs de force dévastateurs.

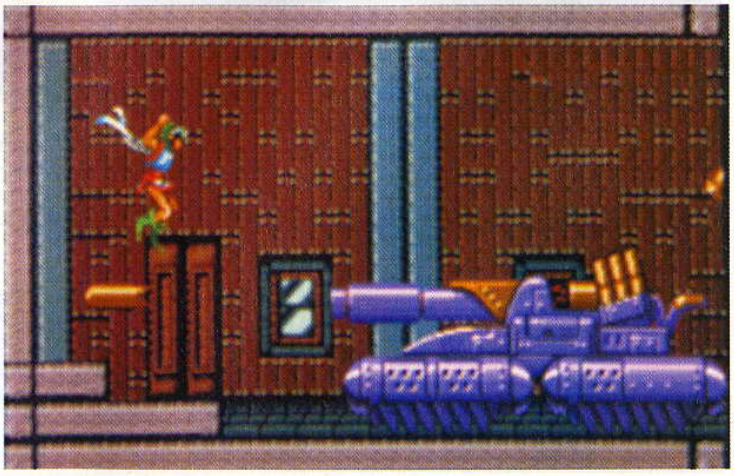
El Viento possède une très bonne réalisation, à part peut-être les couleurs qui restent dans des tons un peu ternes. Jeu d'action par excellence, il donnera cependant un peu de fil à retordre aux passionnés du joypad !

◀ Une présentation dramatique. Le début de l'histoire rappelle un peu Ghostbusters I.

Bagarre ▶ générale ! Les sbires en bas, moto volante en haut.

◀ Le building des "Profonds". Attaques par les fenêtres et sauts sur les corniches.

Un tank ▶ monstre de fin de niveau.



◄ *Les palmiers, c'est joli mais dangereux !*

WONDERBOY V

SEGA 25 OCT MD

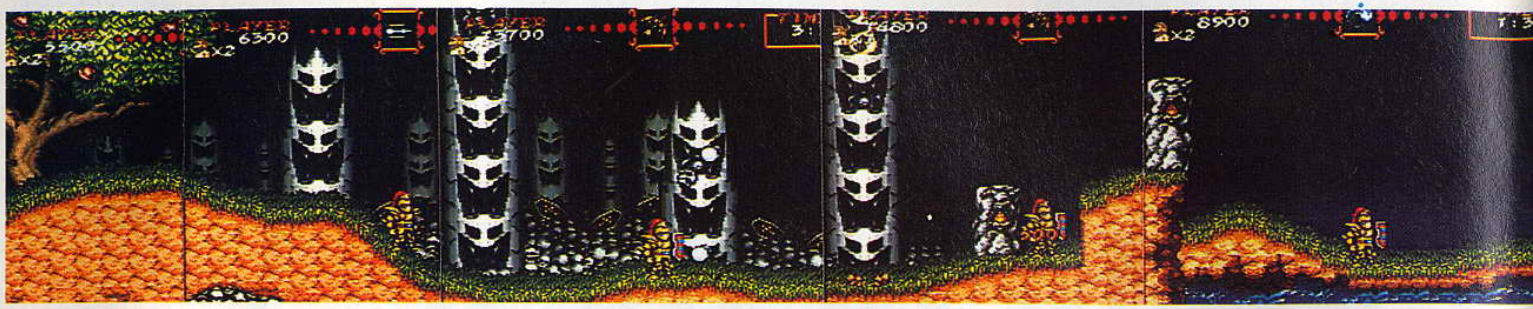
Sion est de retour. Il poursuit sa quête : libérer la contrée d'un énorme dragon. L'île sur laquelle il se trouve comprend différentes régions. Il cheminera donc à travers une forêt, un désert aride, une région volcanique, des montagnes verglacées... En cours de chemin, il doit combattre des ennemis divers tels que des crabes, des champignons... Armé d'une épée, il les élimine et récupère à la place des pièces d'or. De temps en temps, il découvre des maisons. Leurs habitants ou des commerçants lui fourniront des renseignements utiles. Avec l'argent qu'il a récupéré, le héros peut acquérir potions magiques, armures, boucliers ou épées plus puissantes. Un menu permet au joueur de choisir l'arme ou l'objet qu'il souhaite utiliser. Comme dans les jeux de rôle, Sion possède une série de points d'expérience, de vitalité, etc., qu'il fait augmenter au fur et à mesure de sa quête. Une pile incorporée permet de sauvegarder sa position car le monde à explorer est immense ! Les graphismes sont extrêmement éloignés de ce qu'on peut trouver dans les versions précédentes et sur les cartouches correspondantes pour les consoles NEC ou Super Famicom ! Si le concept ressemble un peu à des jeux comme Super Mario Bros ou Adventure Island, la réalisation de cette version emporte haut la main la palme du meilleur jeu. Sega a abandonné le style un peu mièvre des épisodes précédents aux dessins stylisés pour réaliser un petit chef-d'œuvre esthétique. Il y a des innovations remarquables : ainsi, lorsque vous pénétrez dans une maison, les murs de celle-ci deviennent alors transparents, et laissent apercevoir son intérieur. En un mot, un superbe jeu !

Wonder Boy maintenant armé d'un bouclier. ►

◄ *Rencontre avec un sage. Regardez le graphisme de l'arbre : du grand art.*

◄ *L'entrée du village. Il y a sans doute une boutique pas loin.*

J'entre ou j'entre pas ? toutes les maisons ne sont pas accueillantes... ►



CAPCOM 4 OCT

SFC

SUPER GHOULS'N

Nous vous avons déjà abondamment parlé de cette cartouche qui s'annonce comme un futur Hit. Nous n'avons pu résister à la tentation de vous passer des photos du premier niveau pour vous faire "baver" un peu ! Les productions de Capcom sont très souvent de très bonne qualité comme Final Fight sur SFC. Mais là, l'éditeur s'est vraiment donné du mal et le résultat est superbe ! L'introduction animée vous plonge tout de suite dans l'ambiance médiévale de l'histoire. Sir Arthur, vêtu de son armure, se précipite vers le château. On le retrouve dans une grande pièce. Il arrive en courant par la gauche pendant que de la droite surgit sa fiancée. Ils s'apprêtent à se jeter dans les bras l'un de l'autre, dans une scène très hollywoodienne, quand soudain... le gros méchant de l'histoire surgit d'un miroir et enlève la belle. Je sais, vous allez me dire : "Encore ! C'est la troisième fois en trois épisodes ! Le scénariste ne se fatigue pas trop." Mais, je vous assure, malgré un scénario presque identique, le jeu est aussi génial que les précédents. Sir Arthur n'a pas changé. Protégé des premiers coups de l'ennemi par son armure, il se retrouve rapidement en caleçon si l'on n'y prend pas garde. Placés à des endroits stratégiques, des coffres lui apportent bonnes ou mauvaises surprises. Il peut ainsi acquérir une arme plus puissante (couteau, lance, hache, épée, boule de feu...) ou bien une armure lui procurant une meilleure protection. Mais certains coffres contiennent un magicien qui a vite

LE PLAN COMPLET DU PREMIER NIVEAU

GHOSTS

fait de le transformer en canard ou en vieillard, le laissant sans défense les quelques secondes pendant lesquelles le charme agit ! Certains coffres sont cachés et il vous faudra sauter à un certain endroit, ou tirer dans une position particulière, pour les faire apparaître. Par rapport aux versions sur les autres consoles (Supergrafx et Megadrive), Super Ghouls'n Ghosts (ou Chomakaimura) sur Super Famicom propose une réalisation d'une qualité bien meilleure. Les effets spéciaux notamment sont éblouissants : les éclairs dans le ciel, les tremblements de terre, la marée qui monte et descend... La palette graphique de la SFC est pleinement utilisée et les effets de transparence et de cyclage de palettes sont splendides. Le jeu est superbe, grand, beau ! Ah ! J'en veux un comme ça tous les mois !!!

LE JAPON EN DIRECT

TASK FORCE HARRIER EX

TRECO NOV

MD

Ce shoot-them-up vous place aux commandes d'un appareil britannique, le Harrier. Celui-ci offre la particularité de pouvoir décoller verticalement comme un hélicoptère. D'un concept de jeu proche de celui de Raiden Densetsu, cette cartouche est très classique. Vous survolez un territoire ennemi en anéantissant ses défenses anti-aériennes au sol et sa chasse. On retrouve tous les poncifs du genre : la mega-bombe de service, les bonus qui vous donnent rapidement la puissance de feu d'un porte-avions nucléaire US, les appareils amis qui viennent se battre à vos côtés, les énormes sprites de fin de niveau...

Elément intéressant à souligner car trop rare sur la Megadrive, le jeu se déroule en plein écran. La cartouche commence par une démo superbe. Mais la suite du jeu est vraiment décevante : ce shoot-them-up n'apporte rien de plus que ses concurrents !

Le Harrier vient de décoller du porte-avions à la verticale.

Feu nourri près d'une base ennemie.

L'ordre de mission : elle est charmante !

MAU RENJISI

TAITO 25 OCT

Contre cette créature infernale, vous n'avez que vos pieds et vos poings.

La traversée du Temple est un moment délicat !

Ce beat-them-up se déroule dans des décors du Japon traditionnel. Dirigeant un acteur de kabuki (théâtre japonais dans lequel les acteurs masculins portent de longues perruques), vous affronterez vos adversaires dans un temple japonais, une maison traditionnelle avec ses cloisons coulissantes et ses tatamis surélevés, un petit pont dans un jardin... Une série d'adversaires tentent d'empêcher votre progression : lutteurs de sumo, gargouilles, spécialistes du Bô (bâton japonais), ninjas ou encore samouraïs... Pour vous battre, vous disposez de coups de pied et de coups de poing. Et lorsque vous êtes à proximité d'un adversaire pendant quelques secondes, vous le saisissez automatiquement pour le brandir au-dessus de vous, le faire tournoyer et le projeter dans le décor.

A la fin de chaque niveau vous attend le traditionnel adversaire plus coriace que les autres. C'est le moment rêvé pour mettre en application votre magie de guerrier kabuki. Au cours du jeu, vous vous êtes emparé de différents parchemins qui contiennent des fomules magiques : de la tempête de neige qui glace vos adversaires à la foudre qui les grille sur place jusqu'à la gigantesque cloche de bronze qui les écrase sous son poids ! Vous pouvez également effectuer des roulés-boulés, qui vous permettront de vous dégager rapidement d'un groupe d'adversaires un peu trop récalcitrants. A partir du niveau trois, vous pouvez vous emparer de l'armement de certains de vos adversaires. Des coffrets en bois contiennent des sushis. Jetez-vous dessus, ils remonteront votre niveau d'énergie.

Le jeu comprend cinq ou six niveaux (la cartouche d'évaluation que j'ai entre les mains n'est pas totalement terminée). Un peu décevant par les couleurs uniformes utilisées pour les sprites, ce n'est pas un titre vedette pour Taito. Dommage !

Tempête de neige ! Tous vos ennemis sont gelés jusqu'à l'os.

▲ *Le guet-apens de la rivière, avec les plus grands maîtres des arts martiaux.*

Le dragon de feu, figure mythique et hostile du folklore japonais.

CRISIS FORCE

KONAMI AOUT

NES

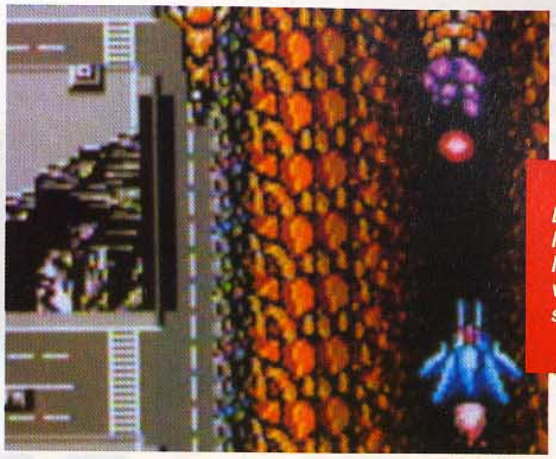
Pas mal, pour un monstre 8 bits.

Une petite nouveauté pour les possesseurs de Nintendo 8 bits. C'est un shoot-them-up réalisé par Konami et qui est assez sympa.

On vous passe juste quelques images sans insister car on ne sait pas quand Nintendo daignera l'importer en France (on sait même pas si il sera un jour importé !).

Bref, c'était juste pour vous faire baver en direct de Tokyo ! Sayonara !

Le vaisseau suit un gouffre entre deux quartiers d'une cité.



Duel à l'arme lourde. Il va falloir s'écarter.

TWINCKLE TALE

WAS

MD

Notre sorcière bien-aimée sur un pont céleste.

Le gardien a beau bomber le torse, notre sorcière a une arme multidirectionnelle.

Le fabuleux dragon-sphinx à trois têtes.

Vous avez toujours rêvé devant les épisodes de ma "Sorcière bien aimée" en imaginant toutes les sales blagues que vous pourriez faire à vos profs avec quelques tours de magie ? Cette cartouche est pour vous. Petite sorcière au chapeau pointu, vous disposez de tout un arsenal de sorts magiques. Le seul problème, c'est que vous devez les utiliser comme le font tous les bons sorciers qui se respectent (les autres jouent à "How sorcerers pick up girls" !) c'est-à-dire en débarrassant les contrées où vous traînez vos guêtres des inévitables forces du mal qui les occupent. Bref, pour résumer le scénario à ceux qui s'endorment et à ceux qui ont du mal à suivre : il faut tout "exploser" à l'écran !!! Vous retrouvez les grands classiques des shoot-them-up à scrolling vertical sur Megadrive : bonus qui améliorent votre puissance de feu, hordes ignares-z-et-ignobles de monstres, gros trucs pas cools à la fin du niveau et... pas de scrollings plein écran. Sinon, au rayon originalité, nous avons en stock un héros qui sort un peu de l'ordinaire et des graphismes très esthétiques. Restez branchés sur canal Consoles + et vous en saurez plus très bientôt...

RUN ARK

TAITO 15 NOV

MD

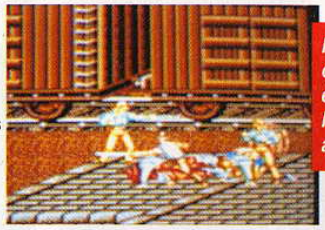
Consoles + a été le premier magazine à vous passer des photos d'écran de cette adaptation pour Megadrive. Aujourd'hui, on vous remontre quelques écrans en attendant le test très prochainement. Ce jeu est basé sur le jeu d'arcade de Taito connu en Europe sous le nom de Growl (Run Ark est son nom japonais). Incarnant un aventurier en pleine Afrique noire, votre mission est simple.

Ecologique, mais simple. Il s'agit de libérer tous les animaux emprisonnés par les méchants trafiquants. Ceux-ci ne l'entendent pas de cette oreille et vous sautent sur le râble à la première occasion. Vous avez le droit à la totale : amazone échappée du roman de Loti, guerriers zoulous en grande tenue, caravaniers enturbannés...

Pour vous défendre, tous les moyens sont bons. Servez-vous de vos pieds et de vos poings jusqu'au divers bricoles qui traînent à l'écran (du fouet en passant par le bâton de dynamite et la M 16 jusqu'au lance-roquettes quadri tubes !).

Mais vous risquez fort de succomber sous le nombre. Heureusement, des aides providentielles apparaîtront sous la forme des animaux que vous avez libérés dans l'étape précédente. Les aigles fonderont sur les visages de vos agresseurs toutes griffes dehors. L'éléphant chargera le blindé des trafiquants, etc, etc.

C'est écologique, ! la preuve : le tank est tout vert.



Près du train où vont être embarqués les pauvres animaux...

Attaque du quartier général des ignobles trafiquants.

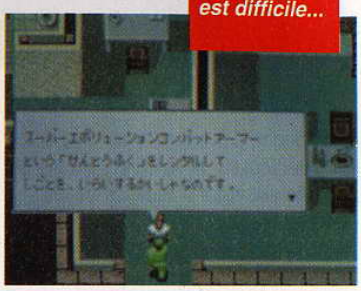
RENT A HERO

SEGA 20 SEPT

MD

Lunettes hi-tech, protection du torse, bottes, gants... Prêt pour la castagne !

Lézard sur canapé. A déguster bien chaud.



Les personnages interrogés répondent en japonais. L'enquête est difficile...

L'histoire de Rent a Hero est simple. Le personnage principal se rend dans un magasin de costumes pour louer un déguisement de super héros. Il en trouve un qui lui plaît : lunettes high-tech, protection métallique du torse, des épaules, des coudes, des genoux, des bottes et des gants. Surprise ! Le costume lui procure les pouvoirs d'un super héros. Il peut désormais envoyer des boules d'énergie ou balayer ses adversaires d'un simple geste de la main !

Dopé aux comics américains, il parcourt la ville pour mettre fin aux agissements des criminels !

Le jeu est en perspective aérienne. Les trois quarts du jeu consistent donc à interroger les différents citoyens afin de savoir ce qui ne va pas et où sont cachés les gangsters.

Tous les dialogues sont alors en japonais. On voit les lieux et les personnes que le héros interroge afin de traquer ses adversaires. Lorsqu'il en rencontre un, la scène bascule en 2D classique.

Dans cette partie purement arcade, vous luttez contre votre ennemi avec vos super pouvoirs. Certains se battent à mains nues. D'autres sont armés. Enfin, vous rencontrerez également un super méchant sous la forme d'un gros lézard.

GALAGA 91

SEGA 25 OCT

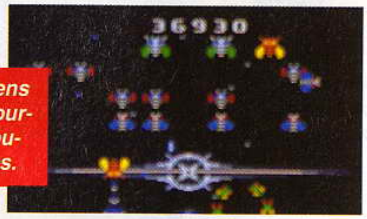
GG

Il s'agit en fait d'un jeu assez ancien qui a fait les délices d'une génération de vidéo joueurs, sur à peu près toutes les machines et avec des noms différents. Encore une fois, les aliens ont eu la mauvaise idée de venir tenter de nous envahir. Mais, tout à coup, que voient-ils sur leurs écrans-radar ? Vous himself. Prêt à leur barrer le passage au péril de votre vie.

Le combat commence. Les extra-terrestres engagent toutes leurs forces dans la bataille. Vague après vague, leurs engins descendent vers la Terre. Vous les descendez au passage. De temps en temps, un des vôtres vient vous ravitailler ou bien un vaisseau-mère alien traverse l'écran. Concrètement, cela donne des lignes de petits sprites identiques qui oscillent de droite à gauche puis de gauche à droite tout en descendant vers le bas de l'écran en faisant des bruits Pac Maniesque comme Pouic Pouic (un peu comme lorsqu'on écrase un crapaud en marchant dessus) ou Schlouff Schlouff !

Sega a repris le concept, coloré les petits sprites, ajouté des fonds de couleurs et Zou ! Roulez jeunesse ! Cela donne Galaga 91.

▲ *Eh oui, c'est bien du Galaga, à la sauce 91 ! Pas très neuf quand même.*



Les vagues d'aliens descendent en tourbillonnant par couleurs successives.

Bouquet de petits hommes verts.

TAITO 27 SEPT

MD

MASTER OF WEAPON

Ah que voilà un jeu comme je les aime ! Ah que c'est un shoot-them-up subtil et plein de tact : il faut descendre tout ce qui bouge à l'écran ou tout ce qui manifeste le début d'une tentative de songer à l'envie de bouger ! Ah que coucou ! Je veux dire : Ah que vous pilotez une bécane. Une espèce de vaisseau. Un petit peu comme Charlie Chaplin dans "Autant en emporte le vent". Ah qu'il y a de sales bestioles, des sortes de membres d'autres gangs qui vous importunent mais que vous les liquidez. Il en sort de partout et, à la fin de chaque niveau, on a droit au chef du gang des blousons noirs ! Ah que vous pouvez bousiller les installations au sol des gangs ennemis, non pas à coup de tiags et de chaînes de vélo, mais avec des bombes. Un viseur vert apparaît devant votre bécane. Quand il est au-dessus d'un objectif, vous envoyez une bombinette. Ah que c'est cool ! Ah que c'est comme la guerre du Golfe à la télévision. Ah que vous pouvez également récupérer des coucous. Certains les appellent des bonus, mais moi, dans mon for intérieur, je sais bien qu'il s'agit de coucous mutants. Certains coucous vous donnent des missiles auto-guidés. D'autres vous apportent des mega-tirs. Il y en a cinq différents. Ah que ouais ! Ah que j'ai été bien triste quand je me suis aperçu, après une demi-heure de jeu, que Master of Weapon n'était pas en plein écran. Mais ah que ça ne fait rien, j'ai bien joué !

Le viseur vert est bien net. La fenêtre de score aussi, qui réduit sacrément la surface de scrolling.

▼ *Détruisez tout ce qui bouge !*

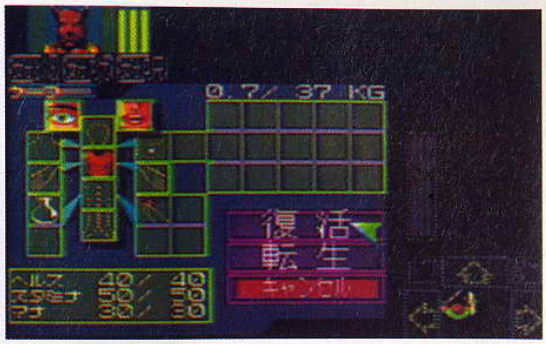
Monstre de fin de tableau qui lance des boules de feu partout, comme un malotru : classique ! ▼

DUNGEON MASTER

VICTOR NOV
SFC

Le célébrissime Dungeon Master arrive sur Super Famicom, roulez tambours, sonnez trompettes ! Les possesseurs de la nouvelle console Nintendo vont pouvoir succomber au virus Dungeon Master. Les symptômes sont simples : vous passez des nuits blanches devant votre écran en murmurant des mots sans signification comme "Fulzibro" ou "Encoruncombatéj'arrête !". C'est encore lui qui vous pousse le lendemain matin à griffonner en cours de maths sur un bout de papier froissé des bouts de plans qui ne se recoupent jamais. C'est encore lui la cause de ce comportement bizarre qui veut que vous ne tourniez pas à l'angle d'un couloir sans vérifier s'il n'y a pas une momie ou un ver prêt au combat, ce qui vous a déjà valu une demi-douzaine d'internements en asile psychiatrique ! L'interface a été conservée par Victor qui a réalisé l'adaptation. Simplement, le curseur est un peu moins facile à diriger avec un joypad qu'avec une souris.

Bref, si vous aimez les jeux de rôle remplis de pièges, de monstres, d'énigmes à résoudre, cette cartouche est pour vous. Par rapport à la version Amiga, le jeu est un peu moins beau. Notamment pour tout ce qui est des parchemins et du système d'interface. Mais le plus gros problème réside dans le fait que tous les parchemins et les énigmes sont... en japonais !



▲ *Choix de caractéristiques et d'objets, tout pour faire un héros !*

▶ *Monstre cérébral au détour des couloirs 3D.*

SEGA 27 SEPT
GG

PUTT & PUTTER

Cette cartouche tient plus du jeu d'action basé sur le golf que de la vraie simulation. Le parcours est formé d'ensembles géométriques en 3D, de différentes formes et hauteurs. Autour de cet ensemble tourmenté se trouve une étendue d'eau. Le terrain est particulièrement étroit et toute balle qui est lancée un peu au hasard risque fort de terminer sa course dans l'eau !

En bas de l'écran, une zone vous fournit des informations sur le club utilisé, le dosage de votre force, le nombre de balles qu'il vous reste... Certains éléments présents sur le terrain donnent des effets spéciaux à votre balle.

▲ *Enfin une surface d'herbe plane et dégagée !*

▲ *Décor géométrique pour golf métaphysique.*

◀ *Hallucination : le green est bleu !*

▶ *Des obstacles mobiles compliquent le parcours.*

TILT, CONSOLES + ET MICROKID'S

organisent, sous le haut patronage du Ministère de la culture un CONCOURS NATIONAL de SCENARIO DE JEU VIDEO MICRO

ARTICLE 1
Les EDITIONS MONDIALES et MICRO KID'S organisent, par le magazine TILT, un concours de scénario de jeu vidéo-micro gratuit sans obligation d'achat, du 25 septembre au 30 novembre 1991.

ARTICLE 2
Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille.

ARTICLE 3
Les participants sont divisés en deux catégories:
. les juniors, âgés de moins de 16 ans au 30 novembre 1991
. les seniors, âgés de plus de 16 ans au 30 novembre 1991.

ARTICLE 4
Le concours consiste à créer un scénario composé des éléments suivants :
. un synopsis : résumé du jeu en 10 lignes maximum.
. une fiche technique de 2 pages maximum.
Le modèle de cette fiche, conforme à celle présentée dans le dossier paru dans TILT N°94, peut être obtenu sur simple demande à la rédaction de TILT, dans les boutiques MICROMANIA ou par minitel, en tapant 3615 TILT ou 3615 FR3.

ARTICLE 5
Les candidats devront faire parvenir leur scénario accompagné du bulletin de participation dûment rempli (découpé, recopié ou photocopié) avant le 30 novembre 1991 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ou insuffisamment affranchi ne sera accepté.

ARTICLE 6
Aucun envoi expédié après la date limite ne sera pris en compte. Les EDITIONS MONDIALES ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, vols ou avaries provenant des services postaux. Les bulletins illisibles, raturés ou incomplets ne seront pas pris en considération.

ARTICLE 7
Plusieurs auteurs peuvent s'associer pour créer un scénario. Il ne sera tenu compte que d'un seul bulletin par scénario et par foyer (même nom et même adresse) durant la durée du concours.

ARTICLE 8
Les scénarios ne répondant pas aux critères décrits aux articles 4 et 5 ne seront pas pris en considération. Les scénarios envoyés ne seront pas rendus. Les EDITIONS MONDIALES ne pourront en aucun cas être tenues responsables de toute copie ou plagiat des scénarios envoyés.

ARTICLE 9
Un jury composé de membres de la rédaction de TILT, de scénaristes, d'éditeurs, de distributeurs, et de représentants du Ministère de la Culture, déterminera le meilleur scénario de chaque catégorie. Le jury sera entièrement souverain dans ses choix.

ARTICLE 10
Les lots :
Le gagnant catégorie senior : recevra une bourse (délivrée par le Ministère de la Culture) valeur minimum de 30000 francs.
Le gagnant catégorie junior : recevra un micro-ordinateur d'une valeur de 5000 francs.

ARTICLE 11
Les résultats seront publiés dans le N°100 de TILT et seront annoncés dans MICRO KID'S. Les auteurs autorisent par avance les EDITIONS MONDIALES à publier à titre gracieux leurs photographie, nom et adresse à toutes fins commerciales. Les organisateurs se réservent à tout moment le droit de reporter, d'écourter ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 12
Le présent règlement est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO
9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

ARTICLE 13
Le présent règlement comporte treize articles.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal _____ Ville : _____
Tél : _____ Age : _____ Profession : _____

DECLARATION :

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines TILT et CONSOLES + à en publier tout ou partie au cas où il serait primé, ce sans contrepartie.

Lu et approuvé.

Signature de l'auteur (ou signature parentale si l'auteur est mineur)

RAIDEN DENSETSU

TOEI NOV

SFC

Raiden Densetsu, ou la légende de Raiden, connaît actuellement un succès important parmi les consoles. Après avoir été adapté sur la Megadrive, et en cours d'adaptation sur le Super CD Rom de la PC Engine, ce jeu initialement réalisé en jeu d'arcade sortira au mois de novembre sur la SFC. Par rapport à la version MD, les graphismes ont été totalement refaits. Les couleurs sont identiques à celles de la version arcade et c'en est fini de ces teintes tristes et sombres. De même, le jeu a retrouvé son mode plein écran.

Deux joueurs peuvent se mesurer tout au long des huit niveaux. Après avoir survolé et anéanti les principales installations de l'ennemi à terre et en mer, vous vous dirigerez dans l'espace vers le QG adverse. Le principal intérêt du jeu a été conservé. Grâce à une série de bonus, on arrive très rapidement à piloter un véritable arsenal volant, qui élimine tout sur son passage. Si cela n'était pas suffisant, il reste toujours les mégabombes en quantité limitée qui sont bien nécessaires pour passer les appareils ennemis de fin de niveau.

Forteresses volantes et tanks terrestres. Et un simple laser pour votre vaisseau. ▲

▲ ***Atterrissage sur une base intermédiaire : c'est beau !***

Deux joueurs, deux vaisseaux,. Ça canarde drôlement.

FIGHTING MASTERS

TRECO NOV

MD

Clair de lune romantique ? Hmmm.... Le sang va bientôt couler.

Vous voilà dans l'arène et il va bien falloir affronter votre adversaire. Qu'il est laid ! De la bave visqueuse coule de ses tentacules. Qu'est-ce qui vous a pris de vous inscrire à ces championnats de combats intergalactiques. Les brutes épaisses de toutes les races de la galaxie sont présentes. Chacune d'entre elles n'attend qu'une chose : vous massacrer, vous réduire en bouillie pour pouvoir accéder au podium ! Beat-them-all par excellence, Fighting Masters vous propose de vous affronter aux plus fameux champions. Vous pouvez choisir votre race, vos caractéristiques techniques et vos spécialités parmi plus d'une dizaine de combattants. Mutants ou extra-terrestres, ils sont tous laids et très forts. Vous pouvez affronter un deuxième joueur ou l'ordinateur. Chaque affrontement a lieu dans un temple ou à l'intérieur d'un château... Les combats se déroulent en plein écran. Seules les indications concernant la vitalité des adversaires s'affichent en bas.

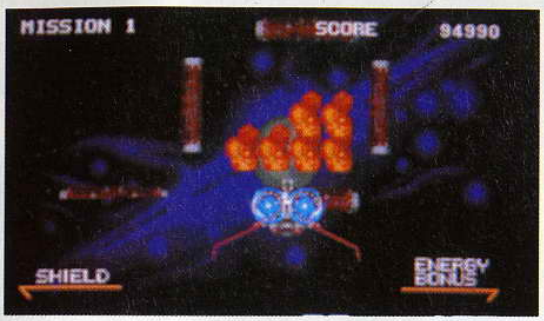
Bien sauté ! La flamme du Lézard est évitée !

Epaulé-jeté du "Gros Balourd Bleu".

CSK 13 SEPT

MD

GALAXY FORCE II



Combat dans l'espace. Les traits verticaux délimitent une porte intergalactique.

Une fois encore la galaxie est en péril et c'est vous qu'on vient chercher pour rétablir la situation ! Sur les cinq planètes qui la composent, des entités ennemies ont installé des bases et tout un système défensif. Votre mission consiste à pénétrer les défenses de l'adversaire, monde après monde, pour arriver jusqu'aux installations souterraines et éliminer le cerveau électronique central. A chaque nouvelle mission, votre engin est catapulté d'une façon différente. A un moment, des panneaux s'ouvrent et il descend du ciel. Plus loin, il est largué au bout d'une perche... Le jeu est vu en pseudo 3D, à la Space Harrier. Les sprites grossissent très rapidement, pendant que les couleurs composant le sol des planètes changent à toute allure. Votre engin est vu de dos. L'ennemi vous assaille dès les premières secondes du jeu, envoyant dans l'espace à votre rencontre des vagues d'intercepteurs. Sur votre planète-cible, vous continuez à subir des attaques incessantes. Il vous faudra également prendre garde aux dangers naturels. Certaines planètes sont plus dangereuses que d'autres : sur la rouge, par exemple, des jets de lave en fusion s'élèvent de temps en temps. Une fois que vous avez passé les défenses de surface, vous pénétrez dans un système de galeries souterraines qui vous mènera jusqu'à votre objectif final. La tâche se complique un peu car les parois défilent très rapidement. Les commandes de votre engin sont très simples : une fonction est mise en mode automatique (généralement les tirs lasers), un bouton sert à accélérer et l'autre à freiner alors que le troisième permet de tirer les missiles à têtes chercheuses. Les graphismes sont splendides mais le jeu est un peu trop facile.

Un monde brûlant. Trois ennemis encore lointains et petits approchent en formation (sous le vaisseau).

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

E X C L U S I F

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

PROMO

GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

NEC

PC KID II **290 Frs**

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

GAMEGEAR FAMICOM NEO-GEO LYNX AMIGA ATARI COMPATIBLES

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris
tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille
91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU
16 (1) 43 38 79 65

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

C+2

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... **VILLE** .....

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

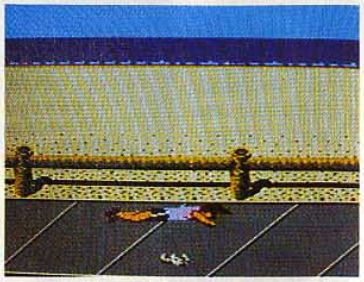
PREVIEW

CALIFORNIA GAMES

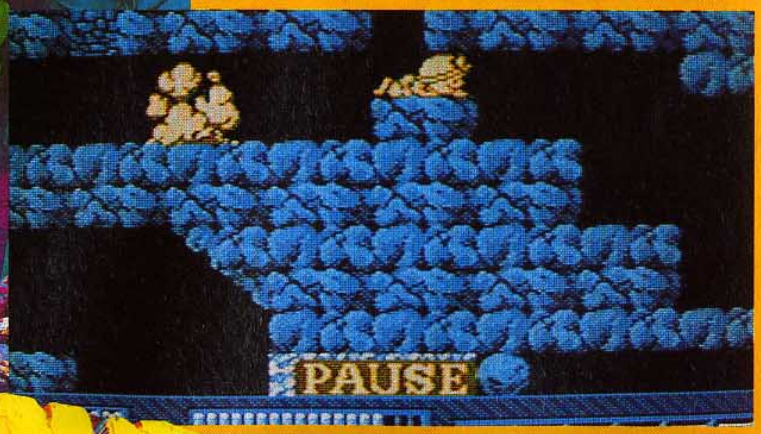
Vous rêvez de partir en Californie mais le billet coûte un peu cher ? Qu'à cela ne tienne : ce nouveau jeu Nintendo vous emmène vers la côte Ouest des Etats-Unis où vous attendent les sports les plus fous. Du surf au roller skate en passant par le VTT, le skate-board ou le frisbee, il y en a pour tous les goûts. Espérons que la version console de California Games égalera en qualité celle proposée sur micro.

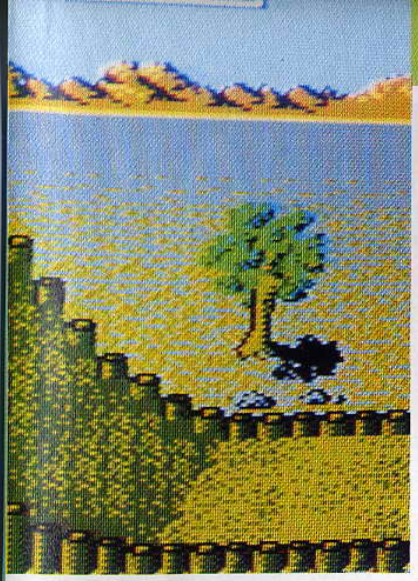
▲ *A vous le body-board et le surf !*

▲ *Tranquille le VTT ?*



Digger T Rock de MB s'inscrit dans la lignée de Boulderdash. Conçu par Rare, il vous met dans la peau d'un aventurier chercheur de pépites, prêt à braver tous les dangers dans l'espoir de découvrir des trésors. Hélas, d'horribles créatures feront tout pour vous en empêcher. Divertissant et soutenu par une bonne musique, Digger T Rock va faire des ravages à sa sortie ; on vous en parlera plus en détail à ce moment-là.





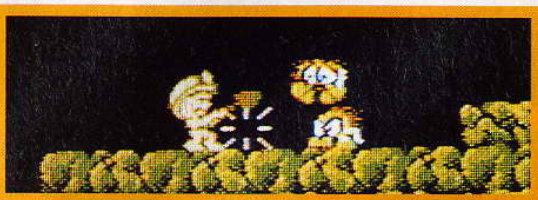
SKI OR DIE

Simulation multisport tout comme California Games, Ski or Die nous transporte cette fois en plein hiver. Les épreuves sont variées : descente classique, ski acrobatique, batailles de boules de neige, courses de vitesse, escalade et voltige au menu. Tout un programme !

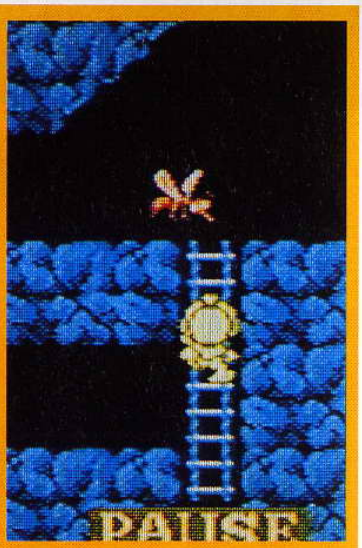
▼ *Avant tout, passez au ski shop.*

▼ *Choisissez votre programme.*

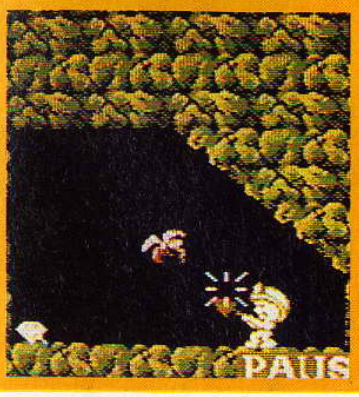
▼ *Une bonne bataille de boules de neige.*



▼ *Un diamant oui, un insecte non !*

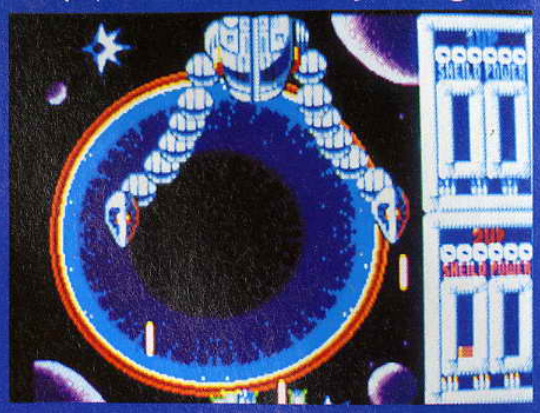


▲ *Un faux mouvement et c'est la chute.*

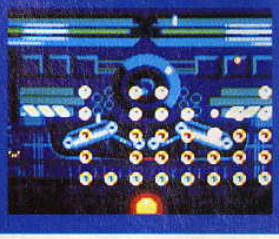


SPACE INVADERS '90

Bientôt disponible sur Sega Master System, Space Invaders 90 est la version console du jeu d'arcade de Taito qui a connu un très grand succès. Premières impressions excellentes : le graphisme est parfait et les hordes d'envahisseurs à évincer ne manquent pas. Sa jouabilité hors pair fait certainement l'originalité du jeu. La conversion de ce programme devrait être excellente et à la hauteur de notre attente. On vous en reparle dans les mois à venir.

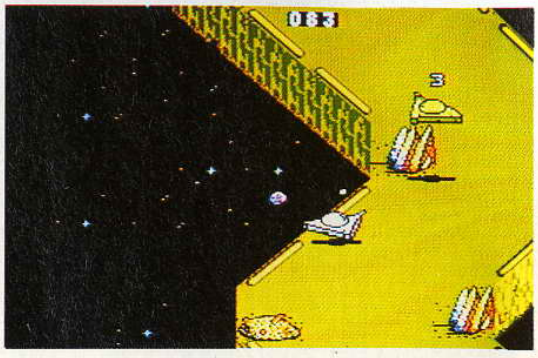


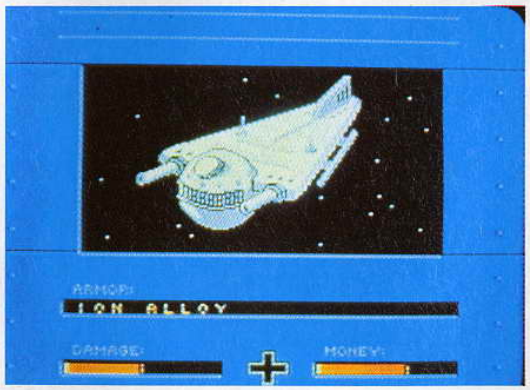
▲ *Une redoutable fin de niveau !*



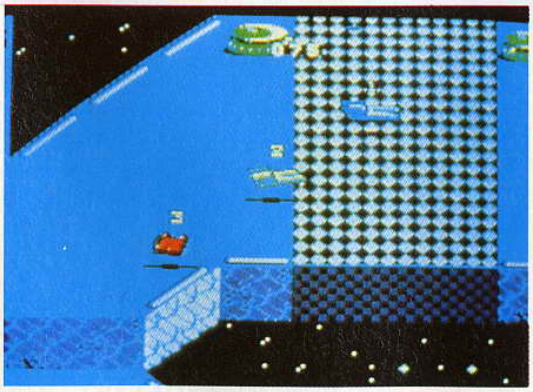
5000 GALAXY

Un ou deux joueurs peuvent participer à cette course intergalactique en vue aérienne semi 3D. Le but de la manœuvre est de faire disputer une course à trois fusées lancées autour de la galaxie. Tous les coups sont permis pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée. Différents vaisseaux et toute une gamme d'armes sont à votre disposition pour venir à bout de vos adversaires. Nous avons rapidement testé le jeu et l'avons beaucoup apprécié, surtout à deux. A ne pas manquer quand il sortira, un peu plus tard dans l'année.



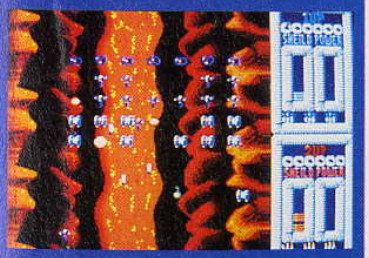


▲ *L'un des vaisseaux en compétition.*

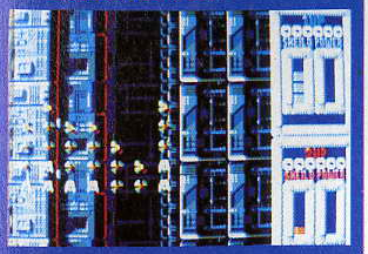


▲ *Une accélération d'enfer.*

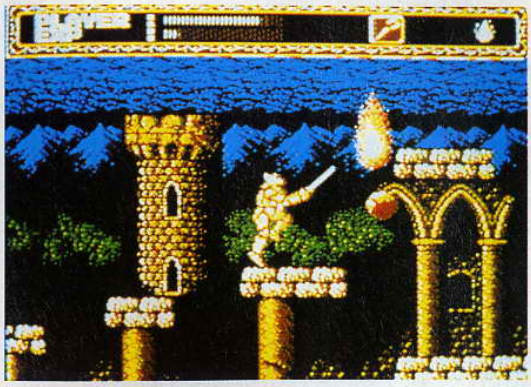
SWORD MASTER



▲ L'action se corse.

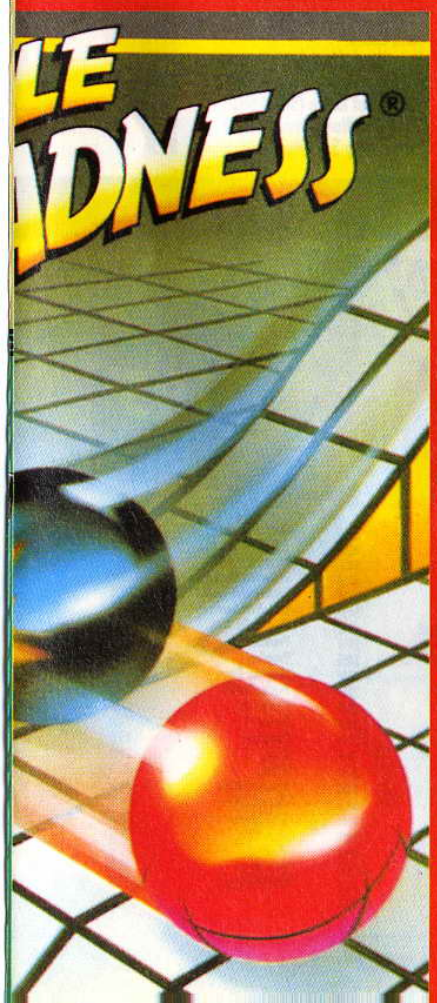


▲ Les envahisseurs s'approchent en rangs serrés.

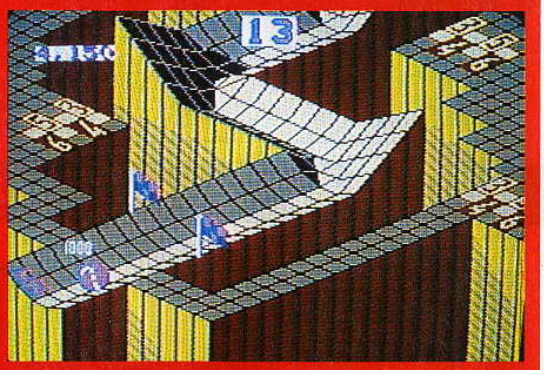


▲ Certaines armes sont très puissantes.

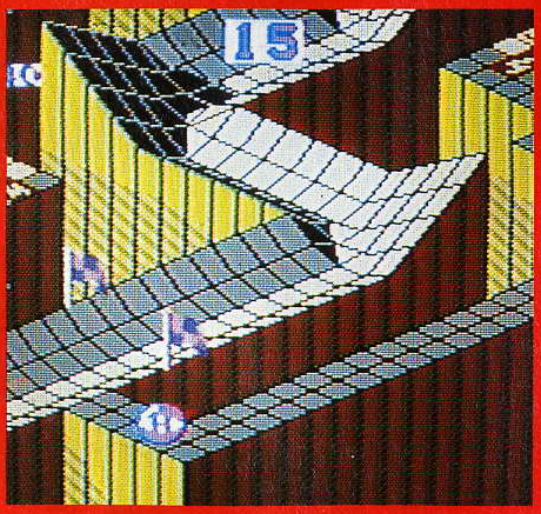
Sword Master d'Activision vous met dans la peau d'un héros, un peu balourd, prêt à affronter une horde de monstres armés jusqu'aux dents. D'après ce qu'on a vu, l'action est relevée. On vous en dira plus quand on aura la version définitive du jeu.



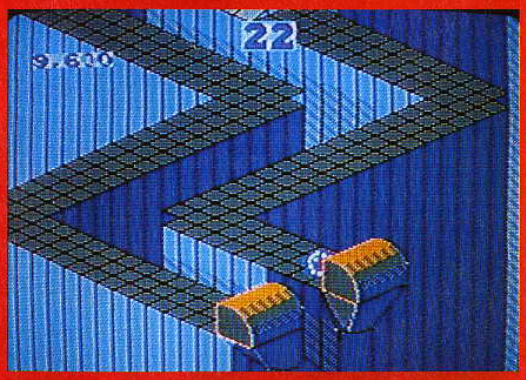
Le jeu d'arcade favori d'Atari est prêt à concurrencer Nintendo. Conversion réussie (évidemment puisque menée à bien par l'équipe Rare), il reprend toutes les caracté ristiques de la version d'arcade et est doté de six niveaux. Jouabilité excellente, un des meilleurs jeux à venir. Vous mourez d'envie d'en savoir un peu plus ? Rendez-vous un peu plus tard pour le test complet.



▲ La fin du premier niveau.



▲ Certains passages sont bien étroits !



▲ Choisissez bien votre passage.

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française)

avec 1 manette de jeux

949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F

Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Columns (Rélexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F

Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasie Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !! Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR 195F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F

Ace of Aces	345F
After Burner	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F

Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Pacmania	305F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Summer Games	315F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

Moonwalker. *Incarnez Jackson* Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

SUPER GENIAL

*Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (*) à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)

MICROMANIA VELIZY 2 **NOUVEAU**
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense **NOUVEAU**
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

5% de réduction sur vos achats(*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	ST/Amiga	199/199 F
Lemmings	ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II	ST/Amiga	179/179 F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA **NOUVEAU**

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression . * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

CO7 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

MIRO - Tél. 93 88 33 38

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR 990F
la portable couleur SEGA + le jeu Columns

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

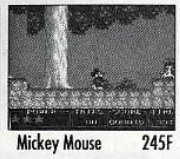
Titres disponibles	
Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

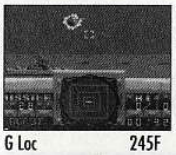
Titres à venir	
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

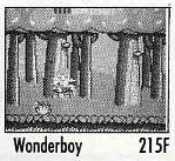
NOUVEAU Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP 215F

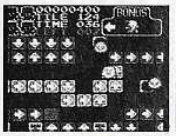

Mickey Mouse 245F

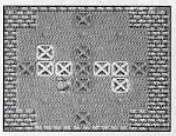

G Loc 245F

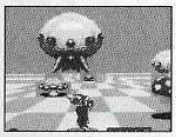

Wonderboy 215F

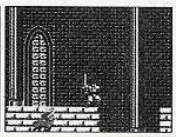
Shinobi 245F

Out Run 295F


Sqweek 245F

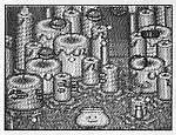

Sokoban 245F


Space Harrier 245F


Rastan Saga 325F

Woody Pop 215F

Psychic World 215F


Fantasy Zone 295F

Dragon Crystal 245F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR 195F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule) 790F

Les Nouveautés	
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

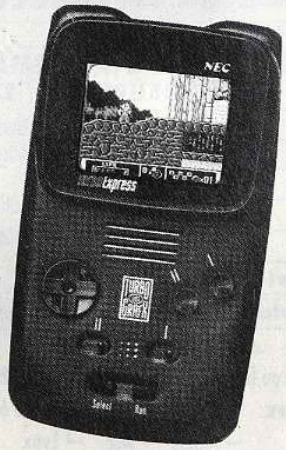
TOP LYNX	
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

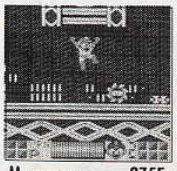
2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F



Les Nouveautés	
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC	
PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F


Megaman 275F

Castlevania 2 275F

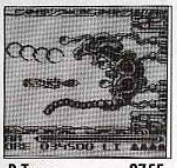
Punisher 275F

Choplifter N°2 275F

Mickey Dang. 275F

Rescue of Princess 275F

Dragon's Lair 275F

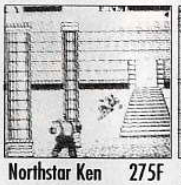

R Type 275F

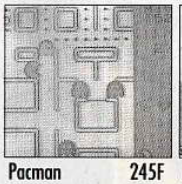
Batman 225F

F1 Race 245F

Skate or Die 275F

Duck Tales 275F

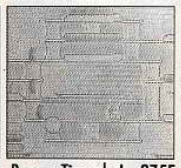

Northstar Ken 275F


Pacman 245F

Maru's Mission 245F

WWF Super Stars 275F

Hunt for Red Oct. 245F


Burger Time de L. 275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

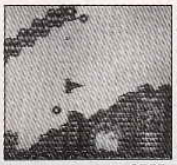
MICROMANIA

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (*)

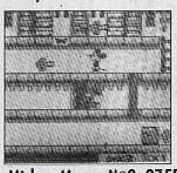
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

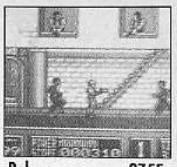

Nemesis 2 275F

Navy Seals 275F

Battle Unit Zeoth 275F


Mickey Mouse N°2 275F

Gremlins 2 275F

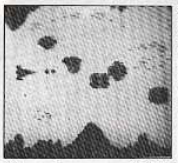

Robocop 275F

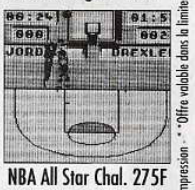
World Cup Soccer 275F

Contra/Oper. C 275F

Teenage Mutant 225F

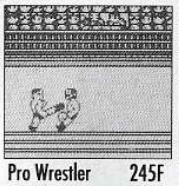
Double Dragon 245F


Nemesis 195F

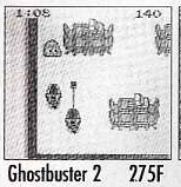

NBA All Star Chal. 275F

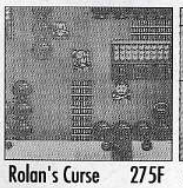
Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

Paperboy 245F


Pro Wrestler 245F

F1 Spirit 275F


Ghostbuster 2 275F


Rolan's Curse 275F

Sworld of Hope 275F

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

La boutique du Game Boy

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!

NOUVEAU

ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

1941

Ah, ce jeu me rappelle ma jeunesse. Ce classique des salles d'arcade, déja converti sur la plupart des machines, arrive enfin sur Supergrafx. C'est aussi sans doute la meilleure version de ce jeu dans lequel vous pilotez un avion et vous devez détruire tout ce qui bouge. Limité comme scénario, non ? Cela n'empêche pas ce shoot-them up d'être très réussi. Il est possible de jouer seul ou à deux, de nombreux bonus augmentent votre puissance de feu et les ennemis sont nombreux et meurtriers. Lorsque vous utilisez le deuxième bouton, votre vaisseau fait un looping et lance une explosion dans toutes les directions (c'est une "smart bomb"). Cette option n'est disponible que trois fois par crédit.

▲ *Les monstres de fin de niveau sont énormes, mais relativement facile à battre.* ▲

▲ *Le premier niveau est facile, les ennemis sont peu nombreux et suivent des courses prédéterminées.*

BONUS

Les bonus sont en nombre limité mais augmentent en général très sensiblement votre puissance de feu. Le premier vous ajoute deux avions latéraux, le deuxième remplit vos réserves en munitions, le troisième laisse une trace qui vous protège et augmente le nombre de tirs. D'autres ajouteront des missiles latéraux ou un tir laser très efficace.

▲ *La fin du deuxième niveau, très mouvementée.*

LES BONUS

En détruisant les groupes de vaisseaux rouges, vous récupérez des bonus. Votre tir principal peut être augmenté en ramassant le bonus correspondant, jusqu'à se transformer en laser. Vous pouvez aussi ramasser des crédits, des points de vie, etc.

1ER NIVEAU
C'est celui des avions. Vous vous balladez au milieu des nuages, canardez des floppées d'objets volants de tailles et de formes variées, pour finir avec un bombardier géant qui occupe le tiers de l'écran et qui vous largue des bombes tout en vous tirant dessus.

2E NIVEAU
Vous combattez des bateaux, des sous marins, des canons fixes, et bien entendu toujours des avions. Des grues géantes bloquent votre passage et des réservoirs de fuel explosent à votre approche en vous envoyant des éclats. Contrairement au niveau précédent, certains avions vous suivent pour vous rentrer dedans. Le montre de fin de niveau est un croiseur plus haut que l'écran secondé par des canons et plusieurs vagues d'avions.

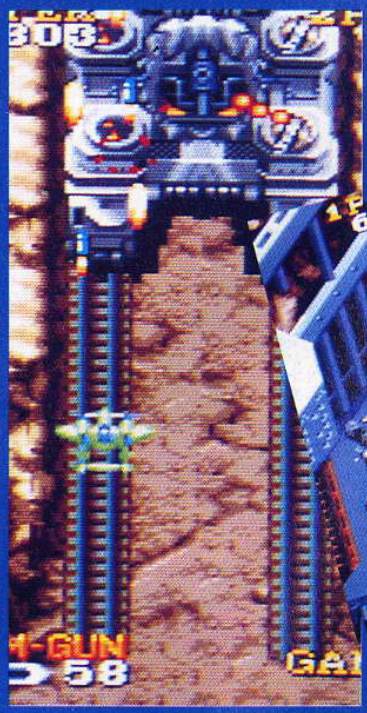
3E NIVEAU
Des tanks et des canons mobiles vous prennent pour cible. A certains endroits le chemin se rétrécit fortement et il est bien difficile d'éviter les tirs ennemis. Des lance-flammes réchauffent l'atmosphère, des lance-missiles viennent vous tenir compagnie et plusieurs canons géants vous bloquent le passage. Le monstre de fin de niveau est un missile géant aux réacteurs meurtriers particulièrement coriaces.

4E NIVEAU
Vous devez ici détruire une ville. Vous slalomez entre les buildings, les canons et les vagues d'avions de plus en plus rapides et meurtriers, pour finir face à un tank géant (presque la moitié de l'écran !) qui lance des flammes et vous canarde de toutes parts. Il ne fait pas bon être un gentil petit avion sous cette latitude !

5E ET 6E NIVEAUX
Ces niveaux sont à nouveau aériens et tout simplement infernaux : les vagues d'avions se succèdent à un rythme rapide, les tirs fusent dans tous les sens... Le grand méchant du 5e niveau est un avion ENORME, à tel point qu'on se demande comment il peut voler.

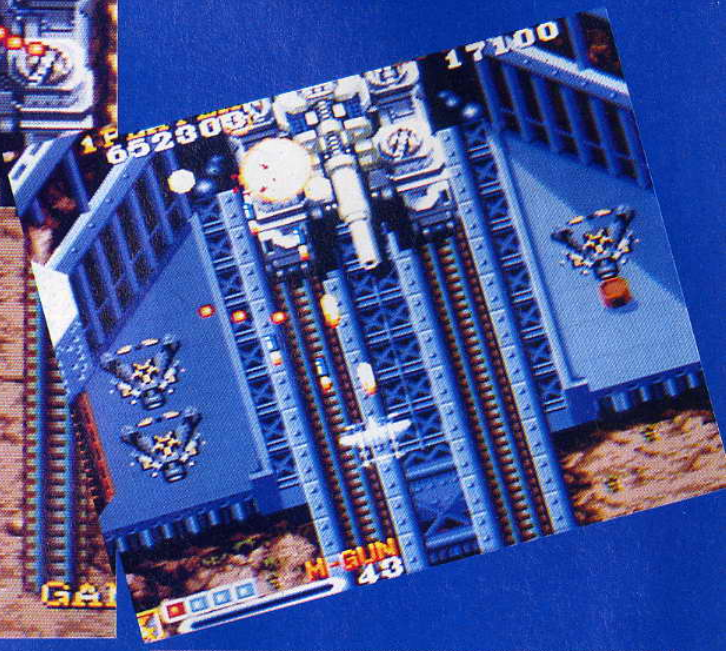
▲ *A la fin de chaque niveau, le jeu vous donne (en japonais !) vos performances et votre grade.*

Le troisième niveau offre deux tanks intermédiaires qui vous bloquent le passage. ▼

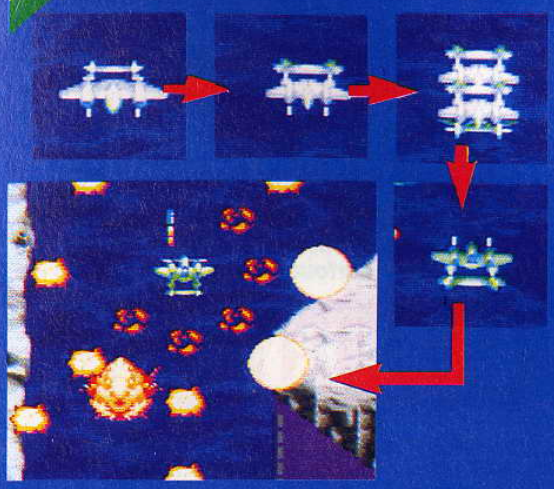


Ce jeu est relativement difficile quand on joue seul, et devient nettement plus facile à deux. Les bonus sont alors plus nombreux et la couverture du terrain bien meilleure.

La difficulté est bien dosée et au bout de quelques dizaines de parties, on parvient à atteindre la fin. Les niveaux sont variés et les monstres originaux et très méchants. Les graphismes sont tout à fait corrects, l'animation et le scrolling multidirectionnel sont fluides et rapides à souhait. La musique, sans être d'une beauté foudroyante, soutient bien l'action. 1941 n'est pas le meilleur titre sur Supergrafx, mais c'est un bon jeu. Une dernière chose : pour atteindre l'écran des options, appuyez sur le bouton 1 quand vous mettez la console en marche.



LE LOOPING



Le looping est sans doute l'arme la plus efficace de ce jeu. Il vous protège des tirs ennemis et s'achève en provoquant une explosion dévastatrice. En revanche, il consomme à chaque fois un point de vie...

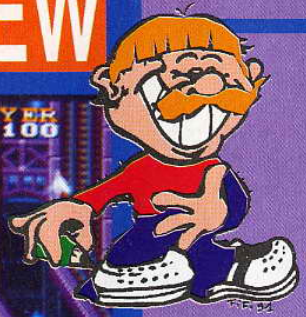
COMMENTAIRE

LOULOU

Le moins qu'on puisse dire, c'est que ce jeu ne casse pas des briques ! C'est ce qu'on appelle communément un jeu "moyen". Rien de véritablement génial, rien de vraiment mauvais, un "bon petit jeu", quoi. La lisibilité est parfois insuffisante et le contrôle au joypad délicat (l'utilisation d'un joystick de bonne qualité résout ce problème). Les véhicules de fin de niveau sont très gros, mais bougent peu. Il est pourtant vrai que les scrollings horizontaux et verticaux, à vitesse variable, sont irréprochables. Le nombre d'ennemis présents à l'écran est souvent important, et le deuxième joueur dirige un avion gris clair plus gros et bien visible.

REVIEW

COMMENTAIRE



WILKIE

N'écoutez pas mon confrère (mais néanmoins ami), ce jeu est très réussi. Certes, on trouve mieux comme jeu de tir sur cette machine, cela ne veut pas dire que ce jeu n'est pas intéressant. C'est sans conteste la meilleure conversion de 1941 (je suis d'accord. Loulou), et elle vaut sans aucun doute le détour. Le jeu à deux est tout simplement génial, mais il est vrai que c'est un peu facile. Mais c'est si beau !

Les véhicules ennemis suivent des rails, et vous attaquent à l'aide de flammes, missiles et autres tirs.

C'est beau mais dur !

Quand vous heurtez les murs et les falaises, vous tournez et lancez votre tir dans tous les sens.

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ASSEZ FACILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 7
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION 60%

Une page noire avec le titre, telle est la page de présentation. Au bout de quelques instants, vous avez droit à quelques secondes de démo. c'est tout.

GRAPHISME 92%

Les vaisseaux sont variés et très bien dessinés. Je trouve les jets de flammes et les explosions réussies. La fluidité est bonne.

BANDE-SON 74%

Agréable, la sonorisation de 1941 ne restera pourtant pas dans les annales.

JOUABILITE 95%

Le vaisseau se contrôle parfaitement et répond instantanément.

DUREE DE VIE 80%

Les très bons joueurs finiront ce jeu trop rapidement, surtout à deux !

INTERET 83%

Sans être indispensable, ce jeu se révèle très agréable et rappellera de très bons souvenirs à beaucoup. Efficace !

GAGNEZ 1 MEGADRIVE 3 PC ENGINE

DES MONTRES • DES PORTES-CLES • DES MINI-APPAREILS PHOTOS • DES HEURES DE CREDITS EN 3614

EN JOUANT AVEC NOUS SUR LE SERVEUR

CONSOLES

POUR CELA TAPEZ

3615 TILT

DECOUVREZ AUSSI VOS RUBRIQUES PREFEREES :

Dialogues en direct avec des passionnés de consoles –

Des tonnes de tips pour vous aider dans vos jeux favoris –

Un forum pour répondre à toutes vos questions techniques –

Toutes les nouveautés du monde des consoles –

Des dizaines de petites annonces gratuites et passées sous 48 h –

ET ENCORE BIEN D'AUTRES SURPRISES.

Phantasy

Voici donc le troisième épisode de la saga Phantasy Star. Enfin, je dis troisième épisode, mais je n'ai jamais entendu parler de la version Megadrive de Phantasy Star I ! Un millénaire s'est donc écoulé depuis l'épisode précédent. Le monde est revenu au temps des chevaliers, mêlant épées et magie. Seules des ruines rappellent le passé.

L'histoire commence alors que vous, Rhys, êtes sur le point de vous marier à Maia, une charmante jeune fille qui ne sait ni qui elle est, ni d'où elle vient. Vous allez la chercher dans sa chambre, et vous l'accompagnez auprès du roi votre père. Un vrai conte de fées, non ?

Mais voilà, au moment fatidique où vous allez prononcez vos vœux, un démon volant descend des nuages et enlève votre aimée sous vos yeux ! Vous apprenez par la même occasion que Maia n'est pas humaine, mais appartient à une très ancienne race.

Votre premier mouvement est bien entendu de prendre une armée et d'aller la rechercher. Malheureusement, votre père n'est pas de votre avis, et il vous enferme dans un cachot, le temps que vous repreniez vos esprits.

Une amie vient vous libérer, et vous voici parti pour une aventure longue et périlleuse !

▲ *Mais si ! c'est bien sur Megadrive !*

▼ *Le jeu commence. Pour l'instant, vous n'avez ni argent ni matériel. Il est fortement déconseillé d'aller se balader à l'extérieur de la ville ! Parlez aux habitants, visitez les boutiques pour vous familiariser avec l'interface.*

Votre mariage avec Maia s'annonçait pourtant bien. Votre père la recevait avec tous les honneurs. Malheureusement, un démon ailé en décide autrement et l'enlève sous vos yeux ! En plus, vous voilà en prison.

LES ENFANTS DE NOS ENFANTS

L'originalité de PS III est la notion de générations. Le jeu débute avec Rhys, qui est fort en combat mais qui n'a pas accès aux "techniques" de magie.

A la fin de son périple, quand il aura retrouvé Maia, il aura le choix entre l'épouser ou épouser Lena, la jeune fille qui lui a permis de s'échapper au début du jeu. Selon votre choix, l'enfant qui naît de cette union a des caractéristiques différentes, et le déroulement des événements change fortement.

Comme cela se reproduit à la génération suivante, vous dirigerez un des quatre petits-fils de Rhys "possibles". Cela permet de recommencer plusieurs fois le jeu sans rejouer les mêmes parties.

Star III

UN BEAU SPECTACLE

C'est BEAU ! Rien à voir avec PS II, c'est encore plus beau que Sword of Vermillion ! Les villages, vus en 3D isométrique sont absolument superbes. En extérieur, vous vous promenez dans une vue de dessus où la lisibilité est parfaite. Et dans les donjons, c'est incroyable ! Vous marchez sur des plates-formes reposant sur un scrolling différentiel qui fait craindre à tout moment de tomber dans le vide (rassurez-vous, c'est impossible). L'animation est assez lente, mais parfaite. Lors des combats, vous vous apercevrez que chaque monstre possède ses propres mouvements, et les nuages défilent avec un scrolling sur une demi-douzaine de plans. Aucun doute, graphiquement, ça en jette ! La musique, en revanche, est moins agréable malgré une introduction superbe : les airs sont mal choisis et deviennent rapidement répétitifs, d'autant qu'il est impossible de couper le son (sauf sur la télé !). Après cinquante combats et cinquante fois le même jingle, on aimerait bien pouvoir en changer... L'ergonomie du jeu est très bonne, meilleure en tout cas que celle de Sword of Vermillion (son concurrent le plus direct). Le bouton A permet de parler ou d'actionner (ouvrir un coffre, par exemple), le bouton C permet d'avoir accès à la feuille de personnages et à l'inventaire, et le bouton B de revenir en arrière dans les menus. Ces derniers sont bien faits et d'un accès rapide. Par exemple, chez les marchands, vous avez accès à tout en trois menus successifs.

▲ *Rhys, le héros de la première génération...*

▲ *... et d'autres personnages qui se joignent à vous dans votre quête.*

Les magasins sont indiqués par des enseignes. Ici, l'auberge qui vous permet de récupérer vos points de vie et de magie et de sauvegarder le jeu, et l'herboriste. ▶

▼ *Bien équipé, vous êtes enfin prêt à vous aventurer dans les étendues sauvages !*

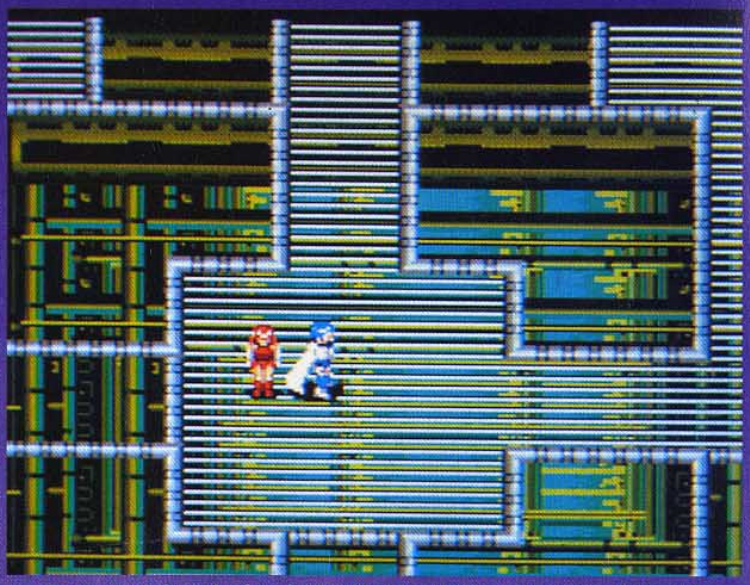
COMMENTAIRE

LOULOU

Je suis assez déconcerté par ce jeu. Autant les graphismes sont superbes, autant les musiques deviennent rapidement lassantes. Autant l'idée des générations est géniale, autant l'impossibilité d'apprendre des sorts ou le maniement des armes est frustrante. Cela n'empêche pas Phantasy Star III d'être un superbe jeu, supérieur à Sword of Vermillion. Le seul point sur lequel il est vraiment inférieur à ce dernier est le mode de combat "à la Bard's Tale", mais ce n'est pas un gros défaut. Malgré ces reproches, et son prix prohibitif (près de 600 F !), je conseillerais absolument cette cartouche aux amateurs de jeux d'aventure-rôle. Car, après tout, la perfection n'est pas de ce monde... (Phantasy Star IV, peut-être). Prévoyez quelques mois pour en épuiser toutes les subtilités, ce jeu est immense. Merci à Romain et Francis, mes compagnons d'aventure.

LES COMBATS

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, PS III est basé sur les combats. Ils rapportent or et points d'expérience, qui permettront respectivement d'acheter divers objets et de monter de niveau. L'interface de cette partie du jeu est originale. Pas d'action pendant ces batailles, mais un certain nombre de choix qui peuvent s'avérer déterminants. Le combat est découpé en tours, pendant lesquelles chacun (personnage ou monstre) peut faire une action. Il est possible de frapper, de lancer un sort, de tenter de fuir, de sélectionner une arme... Quatre icônes donnent accès à toutes les possibilités. La première permet de commencer un tour de jeu avec les options sélectionnées, la seconde de faire de même pour tout le combat, la troisième de lancer un sort ou de sélectionner un objet, et la dernière d'essayer de fuir. Cette option ne marche pas à tous les coups, auquel cas les monstres ont un tour "gratuit" (ils vous frappent alors que vous ne faites rien !).
Selon votre vitesse (c'est une des caractéristiques de vos personnages) et un tirage aléatoire, est déterminé l'ordre d'action pour chaque tour de jeu. Lorsqu'ils tapent, les monstres s'animent, pour chaque type de monstre, d'une façon différente. A la fin du combat, si vous êtes victorieux, vous gagnez des XP et de l'or ("mesetas"). La montée de niveau est automatique. Très rapide au début, elle se ralentit par la suite du fait du nombre d'XP nécessaires.
A chaque niveau, vous gagnez des points de vie et augmentez vos caractéristiques (attaque, défense, vitesse...). De nombreuses armes sont bien évidemment disponibles. Certaines sont vendues dans des magasins, d'autres devront être découvertes dans des donjons.
Là encore, les programmeurs de PS III ont montré de l'originalité. A côté des très classiques épées (de matières et de formes diverses) et arcs, se trouvent des armes moins habituelles, comme les "Needle", qui touchent tout un groupe d'ennemis, ou encore des pistolets. Chaque personnage ne connaît que certaines armes, et ne pourra tout simplement pas utiliser les autres. Il en va de même pour les pièces d'armure.



▲ Le souterrain qui mène à Aqualia est superbe. Il est aussi peuplé d'une faune des plus déplaisantes, et la magie ne sera pas de trop. ▼

REVIEW

LE SECRET

Ce n'est qu'à la fin que vous découvrirez que les sept mondes que vous avez visités et les deux lunes sont en fait contenus dans un vaisseau spatial géant, et que votre ennemi de toujours, la Force Obscure, est la cause de tous vos maux...

▲ *Les monstres qui vous attaquent sont souvent cocasses. Ce poussin ne rapporte qu'un point d'expérience et une "mésétas".*

Votre première vraie mission : le deuxième monde, Aqualia, est recouvert de glace et ses habitants meurent de faim. Vous devez trouver la station ... ◀

... météorologique perdue dans Desertia et la remettre en état... Cela vous permettra de redonner sa verdure à Aqualia et, par la même occasion, de libérer des glaces le bateau qui vous emmène vers votre bien-aimée. ▶

COMMENTAIRE

DOGUY

Pas de doute, Phantasy Star III est géant. tellement vaste, qu'on finit même par s'y perdre ! Avec une telle quête, vous en aurez pour des heures et des heures de jeux. Heureusement, le programme est assez prenant. Les graphismes sont très jolis et même, dans le mode carte, n'ont jamais l'aspect de "blocs". Il y a toutes sortes de lieux differents à explorer, avec bien souvent une musique particulière (j'aime surtout celle des temples). La seule chose qui m'ait vraiment déçu, ce sont les combats. Leur plus gros défaut est probablement d'être trop fréquents. Dans les "donjons", pas moyen de faire deux pas sans être agressé par des monstres surexcités. De plus, les options stratégiques sont assez fastidieuses à utiliser et, devant le manque d'attrait de la représentation graphique, on a vite tendance à utiliser le mode "combat à mort". Dommage, malgré cela Phantasy Star III reste cependant un grand jeu.

EDITEUR : SEGA
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 0
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 94%

Les images sont superbes. On a la sensation de feuilleter un livre d'aventure.

GRAPHISME 90%

Sans aucun doute, c'est très beau. Les villes médiévales et les donjons très "hi-tech" sont vraiment réussis.

BANDE-SON 70%

La musique du début du jeu est superbe, mais cela se gâte par la suite.

JOUABILITE 95%

Parfaite, c'est le mot ! Vos personnages se contrôlent facilement, la fonction des touches se mémorise très rapidement...

DUREE DE VIE 90%

Sept mondes, deux lunes, des dizaines de villes, de personnages... Pas de doute, ce jeu vous tiendra un bon moment !

INTERET 94%

Comment ? 94% alors qu'il y a plein de défauts ? Mais oui ! Les qualités de ce jeu effacent sans mal ses imperfections.

POWER LEAGUE

Choisissez votre stade. Ils n'ont pas tous les mêmes dimensions ni la même qualité de pelouse.

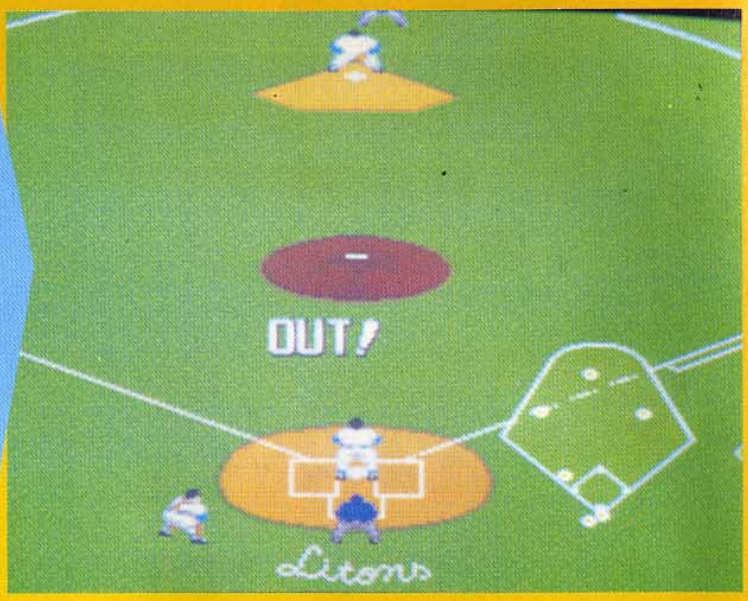
Après le football américain, les simulations de baseball confirment leur percée. Normal, puisque ce sport est roi aux Etats-Unis et au Japon, et vous savez d'où viennent nos cartouches...

Power League que nous a prêté Euroloisirs n'apporte guère d'innovations ; c'est seulement un programme réalisé à la perfection, très "propre". Comme vous le savez, il y a deux types d'actions essentielles au baseball : d'un côté le lanceur lance la balle vers le batteur qui essaie de la renvoyer. D'un autre côté, pendant que la balle est en l'air, les membres de l'équipe du batteur tentent de faire le tour du terrain, de base en base.

Le contrôle du lancer de balle est précis et facile, la manette réglant à la fois la puissance et les effets de la balle. En face, le batteur peut choisir plusieurs positions, avant, arrière, ou s'accroupir. La précision de frappe varie d'un joueur à l'autre.

Les courses entre les bases sont possibles dès que la balle est frappée. L'écran de Power League se centre toujours sur la balle en la suivant par un bon scrolling multidirectionnel. C'est la meilleure solution pour déplacer l'action du batteur vers les bases. Un inconvénient : le joueur qui court pour rattraper la balle, que vous contrôlez, est souvent en dehors de l'écran.

Le programme permet bien sûr les matchs d'entraînement, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, et gère aussi tout le championnat, toute la "league". Les caractéristiques des équipes peuvent être redéfinies, mais l'affichage étant en japonais...



Vision globale après le renvoi du batteur. En bas à gauche, accroupi en bleu, un arbitre. Quel réalisme ! La figure en bas à droite reproduit la position globale des joueurs par rapport aux bases.

COMMENTAIRE

EL NIO

Enfin un baseball facile à manier ! La plupart des commandes se maîtrisent en une ou deux parties. Ce qui n'empêche pas les effets de balle ou de course d'être nombreux et variés. Le déroulement du jeu est rapide et n'est pas ralenti par cette foule d'écrans annexes qu'on trouve sur d'autres simulations, embrassades, bagarres, culottes de Pom-Pom Girls et autres... Bref, Power League, c'est du sérieux !

Position d'attente du lancer. Des statistiques sommaires s'affichent en bas de l'écran.

Rien n'a bougé, mais régler son tir. (134 km/h) est déjà

REVIEW

COMMENTAIRE

ROCKET

Un baseball de plus, et toujours rien de neuf. Celui-ci a juste l'avantage d'être plus simple que les autres et de se jouer agréablement. Les animations du lanceur et du batteur sont souples et précises, mais pour le reste c'est le désert ! Les joueurs de terrain sont petits, l'ombre de la balle n'est pas toujours assez nette pour qu'on se place bien pour la rattraper. Côté effets spéciaux et bruitages, on se contentera aussi du strict minimum. Une simulation technique, mais pas drôle du tout. Seulement pour les fanas.

Le batteur a légèrement reculé. Pour un œil exercé, la position du lanceur annonce plutôt une balle basse, en diagonale vers la droite. Subtil, non ?

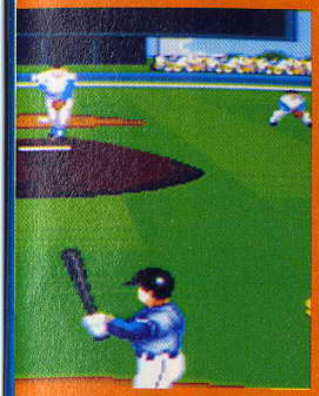
Balle "foul", c'est-à-dire renvoyée derrière lui par le batteur, dans les spectateurs... Ouhh !

Un coup délicat. Le lanceur, au centre, a dû quitter son monticule pour ramasser une "balle molle".

Home Run ! Balle bien frappée et sortie de l'aire de jeu. L'équipe offensive marque 2 points ("2B")

Joli tableau d'affichage ! Mais, allez savoir pourquoi, le nom des joueurs n'est pas très lisible...

le lanceur est en train de
La vitesse du lancer affichée en bas à droite.



C'est parti ! Admirez l'attitude superbe du batteur.

EDITEUR : HUDSON SOFT
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : SELON EQUIPE
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 60%
Peu de fioritures et une ambiance austère. Pas d'écrans annexes ou presque.

GRAPHISME 66%
Ecrans très lisibles, bonnes animations, mais rien de génial.

BANDE-SON 45%
Un fond musical, quelques applaudissements... Mais ce n'est pas très important pour une simulation de sport.

JOUABILITE 85%
Le point fort du programme. Facile à manier, difficile à maîtriser, c'est l'idéal.

DUREE DE VIE 80%
Les mordus se feront la league en entier en dosant la force de leurs joueurs selon les matchs. Passionnant dans ce cas.

INTERET 65%
Parfait pour les débutants, intéressant aussi pour les pros. Un juste milieu qui satisfait tout le monde mais n'enthousiasme personne.

▲ *Aliens de début de tableau, qui ne tirent pas encore.*

Vous voudriez connaître le scénario du jeu ? Il n'y en a pas. Ou il est réduit à sa plus simple expression : un vaisseau spatial doit traverser 7 zones galactiques pour atteindre l'hyper-zone !

L'action, elle aussi, est minimale. Le vaisseau fonce vers des ennemis qui déboulent à diverses hauteurs. La plupart d'entre eux peuvent être détruits par tir, d'autres sont invulnérables et doivent seulement être évités, d'autres encore ont le mauvais goût de vous bombarder. Chaque impact diminue la résistance de la coque du vaisseau, jusqu'à l'éclatement final.

On trouve aussi un peu de pilotage : le vaisseau suit une espèce de couloir dont il ne doit pas toucher les bords. Le couloir s'élargit, se rétrécit, ou se subdivise. Il y a des itinéraires meilleurs que d'autres... La grande astuce est de passer par les couloirs régénérateurs, qui réparent la coque. Appuyez à fond sur le bouton de rétro-freins pour faire durer plus longtemps cette cure de jouvence.

Seul un graphisme honorable sauve ce jeu d'un 0% bien mérité ! Le défilement très rapide du couloir est assez réussi. Les aliens, sans toutefois vous donner de cauchemars, sont précisément dessinés. On se consolera aussi avec une bonne réponse du vaisseau aux contrôles. Mais le mieux est encore de se mettre en auto-fire...

HYPER ZONE

▲ *Un vaisseau un peu plus performant en Zone 2.*

Touché ! Le vaisseau ne doit pas sortir du couloir clair.

Ce modèle est encore meilleur ! Notez, en haut à droite, la barre de chargement des hyper-bombes. ▼

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Nul ! Un jeu absolument sans originalité, sans imagination, sans rien ! Les zones se répètent sans véritable changement (une vague variation de couleurs des murs du couloir), le tir est toujours semblable (quasiment pas d'armes spéciales) et le pilotage ne présente aucun intérêt. Le graphisme ne permet d'ailleurs pas de repérer la hauteur exacte des aliens pour ajuster son tir... On a du mal à croire qu'il s'agisse d'une cartouche Super Famicom !

Le couloir s'est dédoublé mais il est plus étroit.

L'œil était dans Hyper Zone et...

Aliens, ou petits-beurres de Lu ? Indestructibles, ils montent et descendent. Difficiles à éviter.

▼ On freine : les bandes bleues régénèrent la coque.

HYPER ZONE

EDITEUR : HALKEN
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

ROCKET

Si vous voulez vous défouler sans réfléchir ni forcer votre talent, Hyper Zone est parfait. Le pouce calé sur le bouton de tir, la vitesse au maximum, vous sentirez peu à peu vos nerfs se détendre. Les super-vaisseaux de fin de tableau ne feront pas monter non plus votre adrénaline : sans doute des pistonnés car ils ne sont guère plus gros que les autres et à peine plus résistants ! Attention : quand vous atteindrez l'hyper-zone, ne tombez pas endormi de votre chaise.

PRESENTATION 40%

Mode démo très banal. Pas d'écrans annexes.

GRAPHISME 62%

Joli défilement. Quelques aliens spectaculaires.

BANDE-SON 75%

Bruitages standard, mais musique de fond dynamique.

JOUABILITE 66%

Action simple mais très rapide. Le vaisseau répond bien.

DUREE DE VIE 38%

Pas assez difficile ni varié pour qu'on s'y accroche longtemps. Lassitude rapide garantie.

INTERET 35%

Un principe de jeu préhistorique, pas d'options, pas de bonus, pas de problèmes tactiques, et vos réflexes ne seront même pas soumis à rude épreuve...

REVIEW

KING OF THE MONSTERS

De King Kong ou de Godzilla, du Geon ou de Beetle Mania, qui est le plus fort ? Pour enfin le savoir, tous les super-monstres de la galaxie se sont donné rendez-vous au Japon. Objet : un terrible tournoi de catch. But : déterminer le "King of the Monsters". Lieu des combats : toutes les villes japonaises en pleine rue. Les riverains et les assurances risquent de se plaindre très fort...

Inutile de vous dire que le jeu est d'une brutalité et d'une sauvagerie inouïes ! Tout se déroule comme dans une classique simulation de catch, mais les quatre boutons de la Neo Geo et les huit directions du joystick permettent plus de 40 mouvements, attaques et parades différents ! En plus, chaque monstre a ses forces et ses faiblesses : vous en choisissez un pour commencer le tournoi, et ensuite affrontez successivement tous les autres. Il faut savoir s'adapter à son adversaire, apprendre à connaître ses prises favorites et découvrir les coups qui lui font le plus mal. Vous avez trois minutes pour l'affaiblir et le maintenir épaules collées au sol pendant trois secondes. Impossible à faire sans l'avoir auparavant saoûlé de coups pour descendre son énergie vitale aux alentours de zéro...

Le comble de la violence et de la dévastation est atteint quand on joue à deux joueurs contre deux montres-ordinateurs : catch à quatre très, très, très meurtrier.

GEON Puissant, mais pas très mobile, et limité en nombre de coups. Il sait encaisser.

WOO La force pure ! En plus, une agilité démoniaque. Mais il supporte très mal les coups directs (poings, pieds) au ventre.

POISON GHOST Increvable... Pourtant, si vous l'affrontez, vous comprendrez vite que son intelligence est plus que limitée.

Si votre monstre l'emporte, vous passez au combat suivant. Votre score est calculé en fonction de votre pourcentage de destruction de la ville (ici, 0%, on est trop resté dans l'eau), des pastilles de contamination ramassées, et du nombre de morts dans la cité (ici, 30 000, c'est plutôt faible).

COMMENTAIRE

C'est du graphisme à la Neo Geo, complètement à couper le souffle. Heureusement, parce que le jeu n'est pas très original. Du catch, quoi ! Une seule trouvaille, la gestion des destructions pendant les combats, qui apporte pas mal de tactique dans les déplacements. Les monstres ont aussi des caractéristiques bien différentes, si bien que les combats ne sont pas trop répétitifs. Seul, on s'ennuie à la longue A jouer à deux pour savourer pleinement les coups les plus tordus.

Astro Guy et Poison Ghost s'observent de part et d'autre d'un gratte-ciel...

Plus de gratte-ciel ! Poison Ghost brise l'échine d'Astro Guy...

...le laisse inanimé dans l'eau, et saute...

...pour lui retomber en plein sur le ventre. Adieu, Astro Guy.

PAF ! Vol plané de BeetleMania propulsé par Astro Guy. Le coup est terrible : remarquez la pastille rouge de contamination que le monstre lâche dans la panique ! Vous pouvez prendre le temps de la ramasser (meilleur score) ou foncer tout de suite pour achever votre adversaire. Alors ?

REVIEW

◄ BONG ! BONG ! BONG ! Prise dorsale assise de Rocky pour cogner la tête de Geon sur le bitume de Tokyo.

ROCKY Le spécialiste des destructions massives. Mobilité faible, mais résistance exceptionnelle au corps-à-corps.

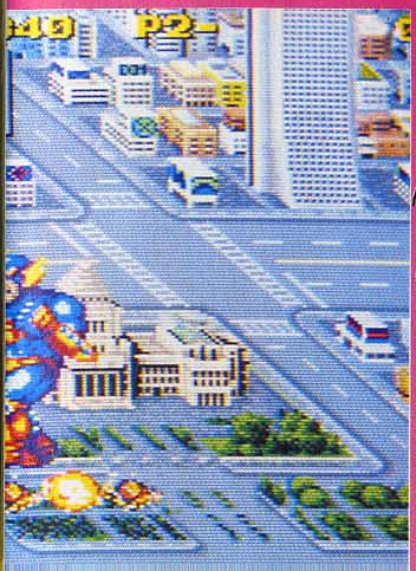
BEETLEMANIA Ne vaut que par sa souplesse et sa rapidité de mouvement. Difficile à manier au début. Déconseillé aux débutants.

ASTRO GUY Notre préféré ! D'abord, il est beau. Ensuite, il a toutes les qualités, également dosées. Indispensable pour vos premières victoires.

BOUM ! BeetleMania, projeté par Geon, atterrit sur la centrale électrique d'Osaka.

BLAM ! Début de combat de part et d'autre d'un pont : pulvérisé aussitôt par Woo !

SHHWEEEP ! Superbe balayage d'Astro Guy. Mais Woo est en position défensive : raté.



COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Fabuleux ! Des sprites énormes, parfaitement animés dans toutes les positions, et assez de combinaisons de coups et de mouvements pour ne plus savoir ce que vous faites ! Et quel plaisir quand on pulvérise un quartier entier, ou qu'on écrase le ventre de l'autre, et qu'on l'entend gémir ! Un grand, un très grand jeu, qui rend ivre !

EDITEUR : SNK
PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**80%**

La mise en scène est dramatique. On y croit fort. Manque un peu d'options.

GRAPHISME	**94%**

Les villes en perspective, les destructions et les explosions, les mouvements des monstres, tout est parfait.

BANDE-SON	**85%**

Musique assez répétitive, mais bruitage différent pour chaque coup ou destruction. Etourdissant.

JOUABILITE	**80%**

Les monstres répondent au quart de tour. Dommage qu'il n'y ait pas plus de bonus secrets.

DUREE DE VIE	**78%**

Passionnant au début, mais lassitude vers le trentième combat. En revanche, inusable à deux joueurs.

INTERET	**91%**

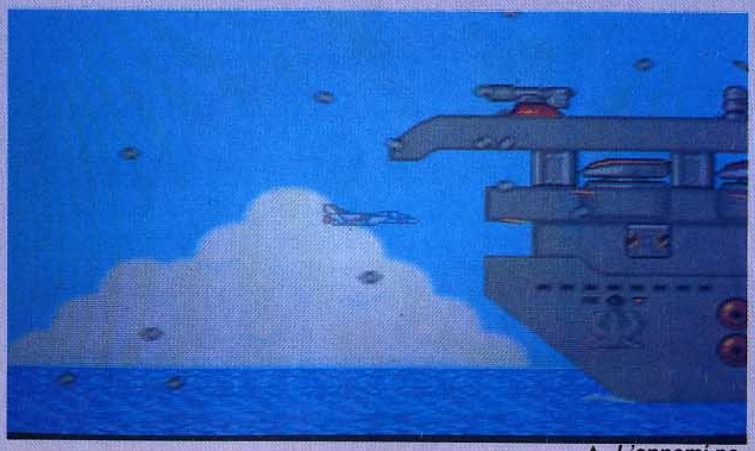
C'est la plus belle bagarre de monstres qu'on ait jamais vue. Vous pouvez me citer un autre catch de ce style ? Primaire, brutal, d'accord, mais indispensable !

OU TROUVER LES BONUS ?

Alors que la plupart de vos adversaires ont des teintes métalliques, vous verrez parfois surgir des avions ou missiles ennemis de couleur orange (et clignotants). C'est en les détruisant que vous récupérerez les bonus obligatoires à la progression dans le jeu. A l'orange... TIREZ !

▲ *Les hélicoptères attaquent : ne vous laissez pas déborder !*

POWER GATE



▲ *L'ennemi ne manque pas de moyens pour tenter de vous arrêter. Ici, un immense porte-avion cracheur de missiles.*

Et un shoot'em up sur NEC, un de plus. Et des plus classiques. Son nom : Powergate (vu chez Euroloisirs). L'histoire elle-même ne brille pas par son originalité, ce qui n'a d'ailleurs guère d'importance. A bord de son avion de combat, un pilote téméraire au point d'en être stupide (qui parmi vous affronterait des esquadrilles entières avec un simple canon vulcan ?) s'en va en guerre contre l'ennemi.

Le joueur dirige son avion de chasse dans un scrolling horizontal en parallaxe en essayant d'abattre les chasseurs, hélicoptères, missiles (à tête chercheuse ou non) et autres bombardiers qui l'assaillent sans relâche.

Au départ, on ne dispose que d'un simple canon mais, en détruisant certains adversaires, on récupère divers bonus (vitesse, tir rapide, bombes, énergie supplémentaire) et autres super armes (module d'attaque, boules de feu, mégabombe...). C'est seulement quand on a réuni suffisamment d'équipement supplémentaire que l'on peut espérer réussir. Malheureusement, après trois chocs consécutifs, le chasseur explose... et on perd tous ses avantages !

Il faut donc agir avec prudence, sagesse et circonspection si l'on ne veut pas finir en un petit tas de cendres ou emmêlé dans son parachute après un crash retentissant...

▲ *L'aire de jeu de paquet de bonus e du mal à survivre..*

COMMENTAIRE

DOGUY

Ooops ! Heu... c'est un jeu récent, ça ? Et bien, on ne dirait pas. Après avoir été épaté par Final Soldier sur la NEC, j'espérais retrouver ici la même qualité de jeu. Que nenni ! Powergate me fait immanquablement penser aux vieux shoot'em up d'il y a quatre ou cinq ans. Les graphismes sont très moyens et le scrolling en parallaxe n'est pas des meilleurs. Seule l'animation tient la route, mais il faut dire que les sprites ne sont guère impressionnants. De plus, votre avion est particulièrement lent et ses tirs de base sont des plus inefficaces. Il vous faudra donc prendre des risques pour récupérer le maximum de bonus. Et lorsqu'enfin vous êtes suffisament équipé, vous vous faites tuer et il faut tout recommencer ! Powergate m'a vraiment déçu et je ne saurai trop vous recommander de ne pas l'acheter.

▼ *Méfiez-vous des bombardiers, ils sont nombreux et bien armés.*

Gare aux missiles distincts mais tou

ATTENTION : TETES CHERCHEUSES !

Alerte ! Les missiles à têtes chercheuses se précipitent vers vous. Louvoyez pour les éviter !
Vous le découvrirez rapidement, les missiles à tête chercheuse de l'adversaire sont particulièrement dangereux, surtout lorsque vous devez faire face à d'autres engins ennemis en même temps. Le meilleur moyen de s'en débarrasser est de les attirer vers le haut de l'écran. Il auront alors tendance à disparaître hors de vue. Ouf !

◀ *Les boules de feu constituent une des différentes méga-armes disponibles dans le jeu. Elles se déploient autour de vous en détruisant tout sur leur passage.*

ient un véritable enfer. Sans un bon de protection diverses, vous aurez bien

ol-air qui se divisent en huit fragments aussi mortels. ▼

Une autre super arme, un module d'attaque qui cible vos ennemis et se rue sur eux pour le détruire. Très efficace... mais temporaire ! ▼

COMMENTAIRE

NEPHILIM

D'habitude, les jeux sur la PC Engine sont de bonne qualité et ses shoot'em up égalent parfois ceux des consoles techniquement supérieures. Malheureusement, ce n'est pas le cas de Powergate.
Je n'ai trouvé le jeu ni beau ni prenant. Au départ, votre désavantage face à l'ennemi est flagrant (vous êtes plus lent et moins bien armé) et il est assez difficile de s'en tirer. Ensuite, il est vrai que le jeu devient plus amusant. Par exemple, j'ai bien aimé les missiles à têtes chercheuses, qui ajoutent du piment à l'action ou l'utilisation du réacteur (avec le bouton "select") pour brûler ceux qui vous attaquent en traitre. Mais il n'empêche que Powergate n'est pas un très bon jeu. A mon avis, seuls les malades de ce genre de cartouche (ça existe ?) seront satisfaits. Et encore...

EDITEUR : HUDSON SOFT
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ELEVEE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 45%
Une présentation très moyenne (quelques images et des textes en japonais).

GRAPHISME 50%
Tout ça n'est pas très beau et manque de finesse. L'animation est souple mais le scrolling en parallaxe est légèrement saccadé (car lent).

BANDE-SON 65%
Des musiques sympathiques (quoique répétitives) et des bruitages corrects rattrapent la médiocrité générale du jeu.

JOUABILITE 50%
Les commandes sont simples mais votre avion est peu maniable. De plus, vous ne pouvez pas choisir les super armes que vous voulez utiliser, il faut les activer les unes après les autres.

DUREE DE VIE 75%
La difficulté du jeu lui assure une bonne durée de vie... en admettant que vous ayez envie d'y revenir !

INTERET 35%
Non, ce jeu ne vaut pas le coup. On aurait tort de vous dire le contraire

688 ATTAC

L'espionnage est vieux jeu amusant et, lorsqu'il faut fourrer son nez dans les affaires des autres il n'y a rien de tel qu'un bon sous-marin.

Les russes semblent adhérer à ce point de vue. En effet leurs sous-marins Alfa se sont infiltrés dans les eaux alliées. Entrez à l'interieur du sous-marin d'attaque américain 688, l' un des plus terribles à avoir jamais sillonné les océans.

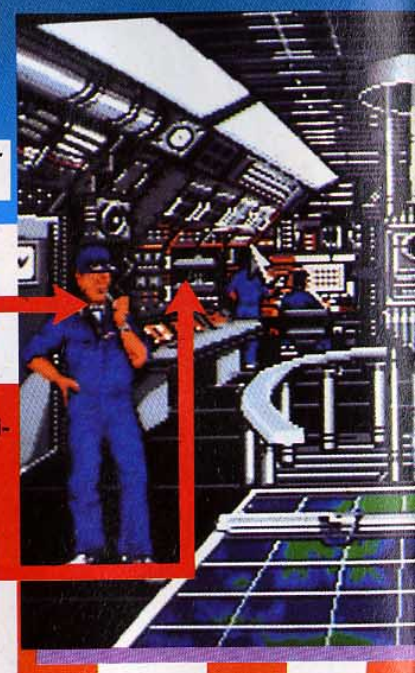
Ces sous-marins ont pour mission de patrouiller dans les eaux alliées et d'escorter des marins étrangers qui se sont perdus. En cas de situation grave, le 688 peut utiliser ses mortelles rampes de torpilles.

Cette simulation sous-marine permet aux joueurs de prendre le contrôle d'un des deux sous-marins, le 688 ou l'Alfa russe, à travers de nombreuses missions qui vont du simple entraînement à la guerre.

C'EST MECANIQUE, C'EST BIOLOGIQUE

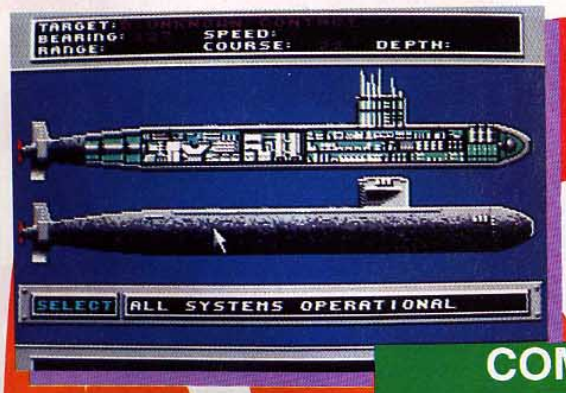
Votre sous-marin est seulement équipé d'un petit nombre de torpilles et de têtes de fusée. Vous pouvez tirer sur un vaisseau allié ou sur un objectif biologique (une baleine, par exemple). Lorsqu'un écho apparaît sur le sonar, la meilleure chose à faire est de se précipiter dans la chambre des radios où un ordinateur vous dit exactement ce qui se passe. Alternativement, vous pouvez utiliser votre périscope et vos propres yeux pour juger de la siuation : allez-vous couler ou non votre objectif ?

La pièce du sonar. Localisez tous les échos et laissez l'ordinateur du sonar les analyser pour identification.



COMMUNICATIONS

Ce sympathique marin s'occupe des communications. Les ordres vous sont donnés au début par le haut commandement. Ces ordres peuvent être modifiés à n'importe quel moment du jeu.



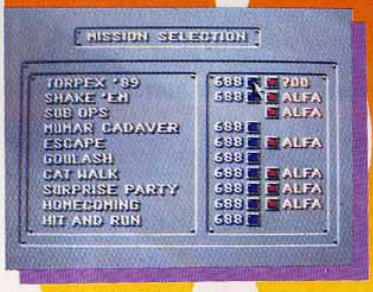
Un sous-marin en parfait état de marche. Prenez garde aux brèches dans la coque, elles annoncent une fin proche.

CONTROLE DES DEGATS

Cette partie du tableau de bord est utilisée pour constater les éventuels avaries subies par votre sous-marin pendant la mission.

COMMENTAIRE

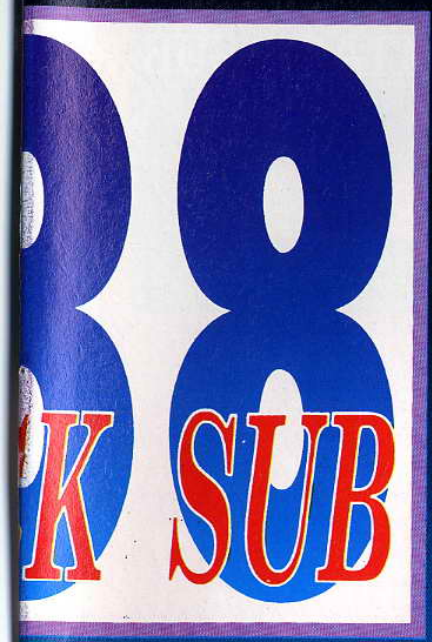
Habituellement, les jeux tels que 688 ne sont pas ma tasse de thé car il y a trop de choses futiles et pas assez de grandes explosions et de violence à mon goût. Mais celui-ci a une atmosphère prenante qui vous plonge dans l'action et vous pousse à jouer. Il est cependant difficile d'y jouer et le manuel d'instruction doit être lu avec attention. Une fois que vous êtes embarqué pour la mission, que vous commencez à faire des progrès, et que vous coulez des bateaux ennemis (pas des alliés comme je l'ai fait...) cela devient passionnant. Si vous cherchez un jeu original et d'intérêt durable, jetez-y un coup d'œil.



La liste des missions possibles du sous-marin 688. Titres énigmatiques, non ?

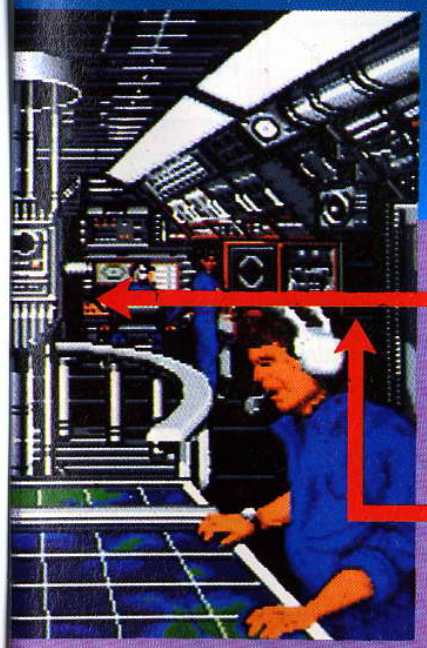
PERISCOPE

Ce périscope impressionnant est utilisé pour examiner les environs. Si vous êtes dans les profondeurs, le sonar est là pour le remplacer.



CHOISIR LA CIBLE ET L'ATTEINDRE

688 Sub Attack est une cartouche 8 mega, ce qui peut paraître étonnant quand on connaît le jeu qui ne présente ni des graphismes spécialement sophistiqués ni des possibilités de jeu particulièrement variées. Pour résoudre ce mystère et comprendre ce que fabriquent tous ces megas, il suffit d'utiliser l'option "Voice On" ; le jeu contient tout un échantillon de dialogues. Votre équipage est censé vous tenir au courant de ce qu'il vient de faire (ce qui est un peu inutile puisque vous avez commencé par donner vos propres ordres...). Si vous choisissez le sous-marin soviétique, tout le dialogue se fait en russe — en tout cas, si ce n'est pas vraiment du russe, ça en a toutes les apparences.

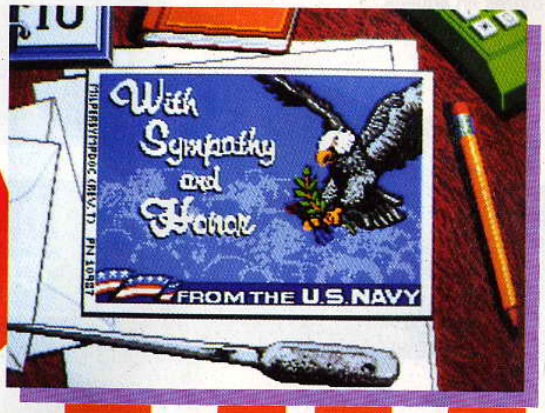


CONTROLE DES ARMES

La salle des torpilles. Les tubes du 688 sont chargés de différents missiles. Mais prenez garde à leur nombre limité.

SONAR

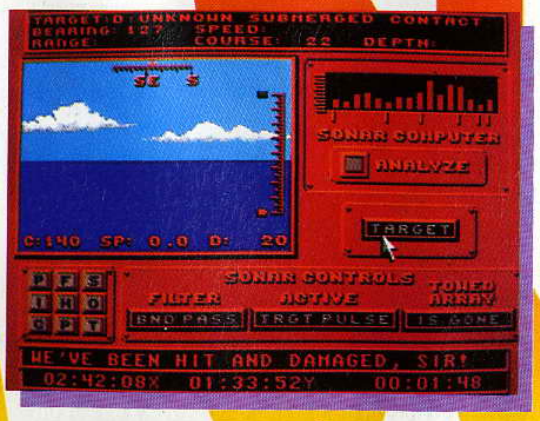
Cette porte mène au poste de radio. Ici tous les équipements sophistiqués du sonar sont stockés, prêts à l'usage. Les échos non identifiés du sonar peuvent même être analysés par l'ordinateur.



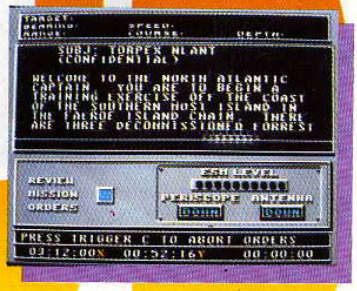
Pauvre de vous. Vous êtes mort. La marine envoie à votre famille une carte postale.

SALLE DES CARTES

Cette pièce est utilisée pour visualiser les différentes trajectoires et vérifier les mouvements de vos cibles. Il y a aussi une option temps qui permet de faire avancer le jeu plus vite.



C'est le top. La salle de contrôle est baignée d'une lumière rouge lorsque le sous-marin est en alerte.



Le briefing de la première mission. Il se passe dans la salle des communications.

Vue des environs grâce au périscope. Le sous-marin est encerclé par des destroyers. Mais ne vous inquiétez pas, vous avez un bon équipage.

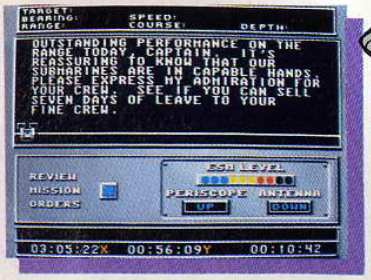
LES CARTES

La plupart des écrans individuels du sous-marin montrent le même sonar. Une rapide pression sur le bouton C vous donne plus de détails sur l'écran du sonar. Il existe plusieurs options pour zoomer à l'intérieur ou à l'extérieur de l'écran ou pour modifier l'image du sonar. C'est de là que les cibles sont choisies et les torpilles lancées.

LE SOUS-MARIN ALFA

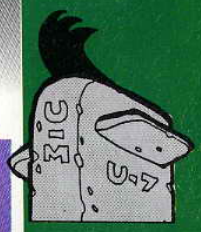
Assurez-vous d'avoir un dictionnaire anglais-russe sur vous lorsque vous sélectionnerez le sous-marin Alfa. Toutes les commandes sont écrites en russe. Cela signifie qu'il est difficile de s'habituer à ce sous-marin. Ce qui rend la situation encore plus étrange, c'est le fait de recevoir les ordres en anglais...

La chambre du sonar de L'Alfa. Remarquez les commandes en russe...



Mission accomplie. L'amiral félicite l'équipage pour avoir accompli sa mission avec succès. Mais les choses vont se compliquer par la suite....

COMMENTAIRE



RICH

Silence Service sur NES prouve que les simulations de sous-marins peuvent s'adapter facilement sur consoles. Je suis ravi de dire que 688 Attack Sub confirme cette idée.
Ce type de jeu requiert normalement beaucoup de touches sur micro, mais la version console est étonnamment rapide et facile à utiliser.
Les graphismes sont bons, mais sans grande originalité. Même chose pour le son. Le commentaire est passable. Mais ce qui m'a vraiment gêné, ce sont les textes en russe lorsque l'on choisi le sous-marin Alfa. Le jeu perd de son intérêt.
L'ambiance de ce jeu est très angoissante et il y a un bon challenge. J'ai trouvé que même la première mission était très difficile à réussir.
Si vous cherchez quelque chose d'original et riche d'intérêt pour votre Megadrive, 688 est un must.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 61%
Peu d'écran de présentation, et les textes, lorsque vous choisissez le sous-marin russe, sont vraiment pénibles.

GRAPHISME 81%
Rien de spécial, mais les écrans de commandes remplissent très bien leur fonction.

BANDE-SON 79%
Son métallique et peu d'effets. Il n'y a pas de musique.

JOUABILITE 86%
Après un certain entraînement, le sous-marin devient maîtrisable et on prend plaisir à couler l'ennemi.

DUREE DE VIE 85%
De nombreuses missions difficiles et pleines de défi.

INTERET 84%
Une bonne simulation mais on aurait souhaité davantage d'émotions fortes. Pas de quoi en faire un hit.

SUPER CONCOURS
GAGNEZ UNE PC ENGINE GT

1er PRIX

2e AU 5e PRIX

1er prix :
1 console portable PC ENGINE + 1 jeu

Du 2e au 5e prix :
1 console PC ENGINE CORE GRAFX + 1 jeu
(nom du jeu : Cyber Core)

PC Engine

SODIPENG IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR B.P.2 56200 LA GACILLY Tél : (16) 99 08 89 41

QUESTION N° 1 : Quelle est la taille de l'écran de la portable PC ENGINE GT ?

a) 5,1 x 3,9 cm ❑
b) 4,3 x 3,7 cm ❑
c) 4,3 cm x 2,9 cm ❑

QUESTION N° 2 : Toutes les cartouches de jeu PC ENGINE GT sont-elles compatibles avec la PC ENGINE CORE GRAPHX ?

a) non ❑
b) oui ❑
c) quelques fois ❑

QUESTION N°3 : Combien y a-t-il de niveaux de difficulté dans PC KID II ?

a) 1 ❑
b) 2 ❑
c) 3 ❑

QUESTION N° 4 : Quelle est la couleur du héros Skweek ?

a) jaune ❑
b) rouge ❑
c) blanc ❑

BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 31 OCTOBRE 1991
A JEU CONCOURS CONSOLES +/SODIPENG CEDEX 2499 - 99249 PARIS CONCOURS

NOM : _____ PRENOM : _____ AGE : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

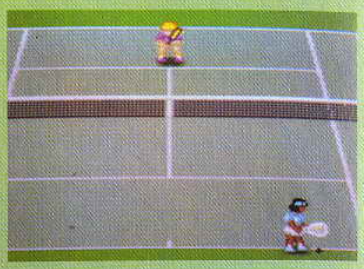
Le règlement complet du présent jeu est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de justice à Paris (Voir p.137)

SUPER TENNIS

COMMENTAIRE

Pour une fois, je suis d'accord en tous points avec El Nionio. Je trouve aussi le niveau de difficulté excellent. Pas d'entraînements interminables, on peut jouer tout de suite, ce sont les réflexes et la tactique qui font la différence...

ROCKET



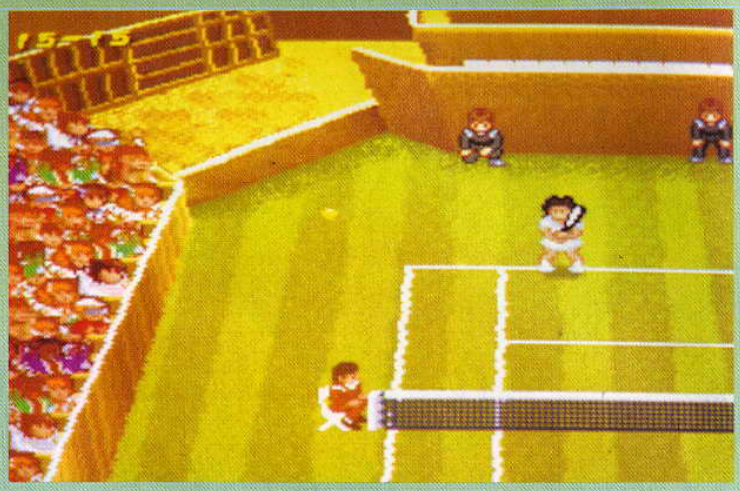
▲ *Match de simple sur court rapide. Garrisson au service s'est décalée vers la droite pour prendre de l'angle.*

Pas de Japonais parmi les cinquante premiers mondiaux, mais cela ne les empêche pas de multiplier les simulations de tennis sur console. La dernière en date, Super Tennis, permet de jouer en simple ou en double, en match amical ou en tournoi, en femme ou en homme. Le court est vu en plongée arrière, avec un bon effet de perspective. Si l'écran est généralement statique (tant que la balle reste proche du centre du court), il se déplace par scrolling dès qu'un coup flirte avec les lignes. Il faut s'y habituer pour pouvoir évaluer la trajectoire de la balle.

Rattraper la balle n'est pas très difficile. Si votre joueur est bien placé, il effectuera automatiquement un revers ou un coup droit. Ce sont les boutons de tir qui déterminent le type de coup, à plat, choppé, coupé, amorti, lobé. On peut ajouter certains effets avec la manette directionnelle.

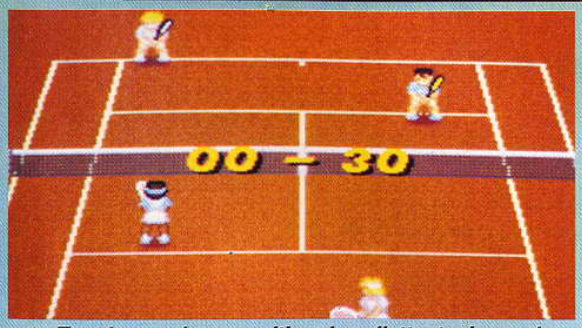
La finesse des contrôles permet de trouver des angles impossibles, et c'est là toute le piment du programme : il faut se placer juste, il faut anticiper. Les volées sont particulièrement bien simulées. Le double est d'ailleurs l'option la plus spectaculaire.

Une simulation assez fidèle, plutôt facile, et très plaisante à jouer (vu chez Euroloisirs).

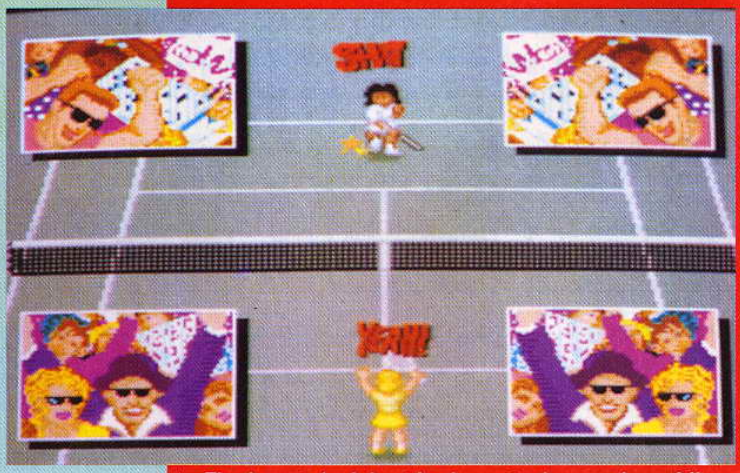


▲ *Juges de ligne, de filet, et public : tout y est. L'écran a scrollé pour suivre cette balle en angle.*

▶ *Sélection du terrain et des joueurs. Un double un peu spécial : vous reconnaissez Edberg et Zina Garrisson contre Becker et Emilio Sanchez ! Le tout sur terre battue.*



▲ *Tout le monde en position dans l'attente du service.*



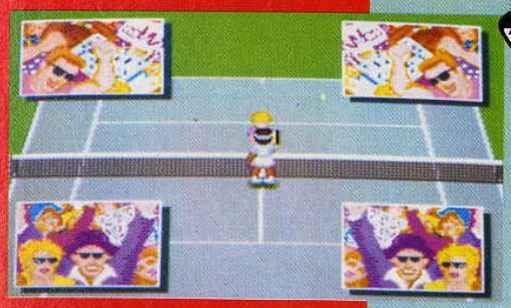
▲ *Fin du match. Joie et hurlements de rage. Le public se déchaîne.*

L'option "circuit" permet de jouer les grands tournois ATP. Vous choisissez votre joueur (ou joueuse) parmi Lendou, Wagassi, Sancho, Mackun, Saba, Capria et autres. L'ordinateur tire ensuite aléatoirement le tableau du tournoi. Votre classement ATP est recalculé après

JOUEZ LES GRANDS TOURNOIS ATP !

chaque match. Un système de mots de passe permet de sauvegarder la carrière du joueur. Notez le score brillant de notre testeur (Saba) au premier set : 0-6 ! Sans commentaire.

Les deux adversaires se serrent la main. Ouf ! ▼



COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Pas mal... Le jeu contre l'ordinateur est intéressant, car les programmeurs de Super Tennis ont réussi à garder à chaque joueur ses caractéristiques réelles. Le service d'Obekka (Becker) est un boulet de canon, et Chiyan (Chang) court vraiment sur toutes les balles. Si vous tirez un mauvais tableau, c'est le parcours du combattant !Le scrolling est plus contestable, d'autant que les lignes du court ont alors tendance à se déformer. Quelques hésitations aussi dans les trajectoires de balle, dont la perspective est parfois douteuse. Par contre, les attitudes des joueurs sont prodigieuses. Vous pouvez même plonger au sol pour récupérer une balle désespérée !

EDITEUR : TONKIN HOUSE
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
CONTROLE : SUBLIME

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 81%
Portraits des joueurs, cartes, tableaux : c'est complet.

GRAPHISME 78%
Bonne animation des joueurs. Perspective variable...

BANDE-SON 70%
Le bruit de la balle est très réaliste.

JOUABILITE 93%
Un régal de déplacer des joueurs aussi dociles !

DUREE DE VIE 89%
Lancez-vous dans le circuit ATP, et vous ne le quitterez plus.

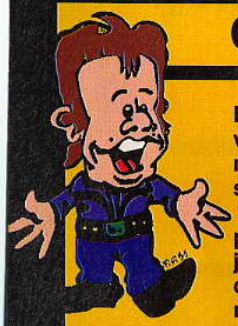
INTERET 88%
Pas le programme du siècle, mais sans doute la plus agréable simulation de tennis du moment. Passionnante à deux joueurs.

▲ *Protégez-vous des attaques du chevalier mort-vivant et terrassez-le pour récupérer l'anneau gris qui contrôle la vitesse.*

JEWEL MASTER

Les dragons des terres montagneuses sont des plus féroces mais ils ne résisteront pas à quelques attaques bien placées.

COMMENTAIRE



DOGUY

Encore un beat'em up sur Megadrive ! Oui, mais celui-là n'est pas mal réalisé et surtout dispose d'un système de combat original. Je trouve la gestion des différents pouvoirs très réussie. Il faut savoir jongler avec les bagues en les combinant pour surmonter au mieux les différents obstacles. Jewel Master reste un jeu d'action mais il fait aussi appel à l'intelligence. Au niveau technique, la réalisation est correcte (scrolling en parallaxe plein écran, assez courant sur cette machine). Les sprites sont variés et correctement dessinés mais l'animation ralentit lorsqu'ils sont trop nombreux à l'écran. De plus, la démarche du héros n'est pas très reussie, peut-être parce que les jambes et le corps sont gérés indépendement. La difficulté m'a parue correcte et bien dosée. Et les options continues permettent au joueur d'aller de plus en plus loin (en conservant ses anneaux).

Les golems de boue comptent parmi les monstres les plus coriaces du premier niveau. Mais les boules de feu sont très efficaces pour vous en débarrasser.

REVIEW

Choisissez judicieusement les anneaux que vous désirez porter.

ANNEAUX MAGIQUES

Votre guerrier peut utiliser des anneaux magiques de quatre couleurs différentes. Les rouges contrôlent le feu, les bleus l'énergie, les gris la vitesse et les verts la terre. Vous pouvez les combiner par paire pour obtenir toutes sortes d'armes.

Quelques exemples :

Rouge + gris = boule de feu
Bleu + vert = lame rebondissante
Gris + bleu = tir sinusoïdal
Vert + rouge = mur de flammes

Jewel Master, que nous avons vu chez Euroloisirs, est une nouvelle cartouche japonaise pour la Megadrive. Le joueur incarne un puissant guerrier commandité par le conseil des mages pour anéantir le roi démon Jardine (avec un nom pareil, on suppose qu'il massacre ses victimes à coups de sécateur !).

Notre héros devra affronter trolls, loups-garous, fleurs vénéneuses, golems, tigres géants, vers de sables, phoenix et autres dragons avant de pouvoir défier Jardine en combat singulier. Au départ, il ne porte pas d'armes mais peut utiliser le pouvoir des anneaux magiques que les mages lui ont offert ou ceux qu'il récupérera en abattant ses adversaires. Pour chaque type d'anneau (rouge, bleu, gris et vert), il existe trois niveaux de puissance et les pouvoirs de deux bagues peuvent être combinés pour produire des effets terrifiants !

Les vies du personnage, deux au départ, sont représentées par des gemmes qui changent de couleur au fur et à mesure que sa vitalité s'amenuise. Il est possible d'en récupérer de nouvelles au cours de l'action.

Le jeu lui-même se déroule en un scrolling en parallaxe horizontal ou vertical, avec de nombreux sprites à l'écran et il y a peu de temps mort dans les combats. Un bon jeu.

▲ *Pas de chance, vous venez d'être terrassé par un troll. L'option continue vous permettra cependant de recommencer la partie avec tous vos anneaux.*

Le tigre gardien de la fin du premier niveau n'est pas un adversaire facile. Pour éviter ses attaques, bougez sans cesse à contre-temps tout en le bombardant de boules de feu ou de missiles énergétiques. ▼

COMMENTAIRE

LOULOU

Jewel Master est sympa, très sympa même. Le système des armes est vraiment très agréable, le personnage bouge bien et les graphismes sont tout à fait corrects, l'animation fluide et les musiques très réussies. Le maniement laisse parfois à désirer, et il arrive que des monstres qu'on est sûr de toucher échappent miraculeusement à nos attaques. La difficulté est assez bien dosée pour ne pas décourager, même si elle est assez élevée je n'ai pas réussi à passer le 2e niveau. Ce jeu, même s'il est d'un bon niveau, est loin de valoir un Strider ou un Ghouls'n Ghosts.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 2
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

La présentation de l'histoire, sous forme de vignettes, est sympathique.

GRAPHISME 70%

Les graphismes sont colorés, l'animation est bonne mais ce n'est pas ce qui se fait de mieux sur Megadrive.

BANDE-SON 85%

De bonnes musiques et de sympathiques bruitages apportent un réel tonus au jeu.

JOUABILITE 80%

La prise en main est assez facile et l'on progresse à chaque partie. Les options continues sont bien utiles.

DUREE DE VIE 75%

Etant donné la variété des niveaux et des monstres, ce jeu vous donnera sûrement pas mal de fil à retordre !

INTERET 79%

Un bon jeu dans le genre, avec de nombreuses options de combat grâce aux anneaux magiques. Indispensable à ceux qui aiment l'ambiance "fantasy".

▲ Une des jolies images des intermèdes animés.

Ce quatrième volet de la série est un nouveau beat-them-all/plates-formes. Au début, vous contrôlez deux jeunes filles en alternance, chacune ayant ses caractéristiques propres. Loin de se distinguer uniquement par leur aspect, elles disposent d'armes différentes (une épée magique pour l'une et une étoile de jet boomerang pour l'autre). De plus certaines capacités leur sont personnelles : l'une d'elles peut se glisser dans des passages très bas de plafond en un saut chassé, tandis que la seconde, véritable gymnaste, effectue des sauts périlleux multiples qui lui permettent d'accéder à des plates-formes inaccessibles autrement. Toute une multitude de créatures gardiennes du sombre domaine vont tenter d'empêcher leur progression. Survenant de droite ou de gauche ou vous survolant un instant avant de foncer sur vous, elles font toute preuve d'une grande agressivité, mais d'une résistance variable aux coups. Certaines, en mourant, libèrent un bonus : régénération ou augmentation des points de vie ou de force en particulier. Outre vos armes habituelles, vous disposez pour les cas extrêmes d'un tir surpuissant (aux effets visuels différents là encore selon la personne qui l'utilise) mais qui nécessite la recharge de votre énergie avant d'être utilisé à nouveau.

VALIS IV

▲ La rencontre avec le troisième compagnon, un puissant guerrier.

Mettez à profit la portée supérieure de l'arme du chevalier pour combattre le serpent crracheur de feu. ▼

▲ Pour passer, sautez sur les plates-formes, invisibles d'ici, qui se trouvent plus bas. Si vous descendez jusqu'au pont, vous raccourcirez votre route.

ETUDES DES MOUVEMENTS ET DES ARMES DES DIFFERENTS PERSONNAGES

COMMENTAIRE

ROBINTON

Ce quatrième volet de la série Valis ne m'a pas déçu par rapport au précédent, bien au contraire. Dès le début, on est sous le charme de la longue et superbe présentation animée, faisant un large usage de dialogues synchronisés avec l'image et d'une mise en image cinématographique. On a vraiment l'impression d'assister à un dessin animé (japonais toutefois !). Ces longues séquences se retrouvent entre chaque niveau, ce qui accroît d'autant le plaisir de la découverte. Le jeu lui-même est bien réalisé avec des graphismes excellents, une bonne panoplie de mouvements bien rendus pour les héros, un superbe scrolling différentiel dans certains lieux et une musique très agréable. Valis IV est un jeu accrocheur, aux situations variées et difficile à souhait.

▲ Méfiez-vous des boules de feu du monstre.

▲ On vous bombarde lâchement du château, alors que vous êtes déjà attaqué !

REVIEW

La montée à cette tour demande une parfaite synchronisation des sauts, d'autant que quelques monstres vous guettent sur certaines plates-formes.

Gare aux insectes géants, ils sont durs à éviter.

COMMENTAIRE

DAMON

Contrairement à la majorité des jeux sur CD ROM, Valis IV ne se contente pas d'utiliser ce support pour améliorer seulement la bande-son, mais nous offre aussi de superbes intermèdes animés. Malheureusement, on aimerait retrouver aussi cette beauté graphique dans le jeu ! Si certains passages sont très réussis, en revanche, dans d'autres phases, les décors semblent avoir été traités à la hâte. De plus les bruitages d'action se font rares et une musique, aussi bonne soit-elle, ne crée pas aussi bien l'ambiance. Le jeu n'en reste pas moins prenant, grâce au système des personnages multiples (votre équipe va se compléter progressivement) et à la non-linéarité du jeu (plusieurs passages sont possibles, à la manière de Sonic). Un bon jeu, que sa difficulté réserve aux habitués.

▲ Ne laissez pas le temps au soldat de projeter sa lance.

▲ Pas le temps d'admirer le clair de lune, on vous attaque !

EDITEUR : LASER SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CD ROM

PRESENTATION	**96%**
Les intermèdes de présentation de chaque phase, très longs, sont de véritables dessins animés.	
GRAPHISME	**88%**
Grande beauté de l'animation, des graphismes et des décors (en dehors de certains lieux).	
BANDE-SON	**84%**
La musique est excellente mais les bruitages beaucoup moins.	
JOUABILITE	**94%**
La réponse au joystick est parfaite et les possibilités différentes des héros enrichissent le jeu.	
DUREE DE VIE	**85%**
Le jeu est long et devient vraiment difficile dès le troisième niveau.	
INTERET	**87%**
Un excellent beat-them-all/plates-formes, aux situations variées.	

Shoot Again

La référence console, 145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tel : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, Bus 60 et PC.

Le plus grand club d'échange de France

Venez échanger les jeux que vous avez finis. Venez prendre le jeu dont vous rêviez, sans payer* ! Echangez 1 jeu contre 1 pour une modique somme. (de 50 à 100f)
* en donnant 2 jeux

Aero Blaster		419 F
Alex Burner II		369 F
Argus Odyssey	New	419 F
Arnold Palmer Golf		369 F
Atomic Robo Kid		399 F
Batman		399 F
Bonanza Bros		369 F
Cyborg		399 F
Dariun II		419 F
Devil Hunter Yoko		399 F
Dick Tracy		369 F
Dinoland	New	369 F
Elemental Master		399 F
Fantasia		429 F
Fastest One	New	399 F
Fatman		399 F
Final Blow/James Buster		399 F
Fire Mustang		399 F
Ghouls N Ghosts		399 F
Golden Axe		399 F
Hard Driving		399 F
Heavy Unit		399 F
Hell Fire		369 F
Jewel Master	New	399 F
Joe Montana Football		399 F
John Madden Football		449 F
Kageki		399 F
Marvel Land		399 F
Megatrax	New	399 F
Mickey Mouse		369 F
Midnight Resistance		399 F
Monster Lair		369 F
Moonwalker		369 F
Mystic Defender		369 F
Out Run	New	419 F
Pga Tour Golf		449 F
Phantasy Star II		599 F
Phantasy Star III	New	599 F
Populous		449 F
Revenge Of Shinobi		369 F
Ring Side Angel		399 F
Saint Sword		399 F
Shadow Dancer		399 F
Sonic The Hedgehog		429 F
Spider Man	New	429 F
Street Of Rage	New	419 F
Street Smart	New	399 F
Super Air Wolf		369 F
Super League Baseball 91		369 F
Super Manage GP		369 F
Super Real Basketball		369 F
Super Volleyball		369 F
The Spirit		369 F
Thunder Force III		399 F
Thunder Fox	New	399 F
Valis III		419 F
Vapor Trail	New	399 F
Warner		369 F
Wrestle War		399 F

NEWS MEGADRIVE

Street of rage		599 F
Fantasia		429 F
Galaxy force II		399 F
Space gemoid		599 F
Spiderman		429 F
T's III		449 F
Devil crush		449 F
Kabuki soldier		399 F
Megatrax		399 F
Thunder fox		399 F
Dinoland		399 F
Monster world III		399 F
Dragon eye plus		399 F
Pa'ki		499 F

990 Frs la MEGADRIVE*
*Sans jeu

1490 Frs la MEGADRIVE avec 1 jeux et 2 manettes.

99 Frs l'adaptaeur de jeux japonais pour console Francaise

Adventure Island		349 F
After Buner II		349 F
Alice In Wonderland		349 F
Atomic Robo Kid		349 F
Batman		349 F
Blue Blink		349 F
Burning Angel		349 F
Champion Wrestler		349 F
Chase H.Q.		349 F
Cyber Combat Police		349 F
Dark Legend		349 F
Dead Moon		349 F
Devil Crush		349 F
Down Load		349 F
Dragon Spirit		349 F
F1 Circus 91		349 F
Final Match Tennis		349 F
Final Soldier		349 F
Formation Soccer		349 F
Gomola Speed*		349 F
Hell Explorer		349 F
Jackie Chan		349 F
Marken Maze		349 F
Metal Stocker		349 F
Moto Roader II		349 F
Neutopia II		349 F
New 1943		349 F
Ninja Spirit		349 F
Out Run		349 F
Over Ride		349 F
Pc Kid II		349 F
Populous		349 F
Power Eleven		349 F
Power Golf		349 F
Power League IV		349 F
Pro Wrestling II		349 F
Rabio Lepus Special		349 F
Racing Spirit		349 F
SCI		349 F
Shubibin Man II		349 F
Skweek		349 F
Son Of Dracula		349 F
Son Son II		349 F
St Dragon		349 F
Strange Zone		349 F
Super Long Nose Gobelin		349 F
Tiger Road		349 F
Vigilante		349 F
Zi Pang		299 F

PC ENGINE DUO EN DEMONSTRATION

Premier importateur de la console *NEC* en France, nous en sommes devenu le spécialiste. Venez découvrir un choix de jeu et de nouveautés important.

Aldynes		449 F
Battle Ace		399 F
Darius Plus		399 F
Ghouls N Ghosts		449 F
Grand Zort		449 F
[illegible]		449 F
The Strider		
Galaxy Force II		
Alfered Bear		399 F
Crazy Car Racing		399 F
Down Load II		449 F
Fighting Street		449 F
Golden Axe		399 F
Jb Murder Club		449 F
L-Dis		399 F
Monster Lair		399 F
Pomping World		399 F
Raj Kanber II		449 F
Red Alert		399 F
Road Spirit		399 F
Rom Rom Stadium		399 F
Shanghai II		399 F
Side Arms Special		399 F
Splash Lake		399 F
Spriggan		449 F
Super Darius		449 F
Super Hurricane		399 F
Valis I		399 F
Valis II		399 F
Valis IV		449 F
TS		399 F
TS II		449 F

NEO GEO

	Vente	Loc	loc
Néo geo	2990 f		
Néo geo + 1 jeu	3490 f	300 f	350 f
Nam 1	1490 f	120 f	175 f
Cyber lip	990 f	120 f	175 f
Super spy	990 f	120 f	175 f
Magician lord	1290 f	120 f	175 f
League bowling	1290 f	120 f	175 f
Riding hero	1290 f	120 f	175 f
Baseball star	1290 f	120 f	175 f
Top player golf	1290 f	120 f	175 f
Joy boy kid	1290 f	120 f	175 f
Ninja combat	1290 f	120 f	175 f
King of monster	1290 f	120 f	175 f
Asaxe II	1290 f	120 f	175 f
Ghost pilot	1290 f	120 f	175 f
Sen go ku	1290 f	120 f	175 f
Burning fight	1290 f	120 f	175 f
Ragnx	1290 f	120 f	175 f
Joe boxer	1290 f	120 f	175 f

Vous avez un moniteur Amstrad. Les nouvelles console vous intéressant ne fonctionnent pas sur votre TV. L'adaptateur Amstrad résoudra ce Probléme.

249 FRS L' ADAPATEUR

TOP 10

1. Street of rage MEGADRIVE
2. Sonic MEGADRIVE
3. 1941 SUPER GRAFX
4. Mickey GAME GEAR
5. Arthur quest SUPER FAMICOM
6. Valis 4 NEC
7. Pc kid 2 NEC
8. Thunder fox MEGADRIVE
9. Fantasia MEGADRIVE
10. Megatrax MEGADRIVE

Actraiser		595 F
Arthur Quest	New	695 F
Augusta		645 F
Castlevania IV	New	645 F
Darius Twin		695 F
Dragon's Eye		645 F
Earth Defense Force		645 F
F1 Exhaus Heat	New	645 F
F-Zero		395 F
Final Fight		645 F
Goemon Fight		645 F
Hyper Zone		595 F
Joe And Mac	New	645 F
Otogirisou		595 F
Pilot Wings		595 F
Populous		545 F
Super Mario World		595 F
Super R-Type		545 F
Super Tennis	New	595 F
A VENIR		
Novembre		
Zelda III	Hit	645 F
Dimension Force		645 F
Super Pro Wrestling		645 F
Super Caisse		645 F
Nobunaga	Hit	645 F
Earth Light		595 F
Dungeon Master		695 F
Raiden Trad	Hit	595 F
Décembre		
Thunder Spirit	Hit	595 F
Xadrion		595 F
Big		645 F
Bulla Saga		645 F
Super Pinball		645 F
Battle Commander		595 F
Super Formation Soccer		595 F

SUPER FAMICOM

Des effets de zoom, de rotation, un son stéréo 16 voies d'une qualité extaordinaire, c'est ce que vous propose la console 16 bits de **NINTENDO**.

SUPER FAMICOM avec un jeu ; Nous téléphoner

SUPER FAMICOM sans jeu : **2490 frs**

GAME GEAR

La console de la rentrée

JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

Vous possédez une MEGADRIVE ou une MASTER SYSTEM, vous aimez la qualité de vos jeux SEGA, alors retrouvez-le plaisir partout où que vous soyez, au volant, à la plage, à l'école ou même dans votre lit, passez à la GAME GEAR. Découvrez Go Shinobi, Wonder boy, Dragon crystal, Mickey, Super Monaco GP et des dizaines d'autres petites merveilles. Découvrez le plaisir de jouer. LE VRAI !

1 Jeu 245 Frs

Game gear + Mickey mouse	1050 f
Game gear + Columns	990 f
Adaptateur secteur pour GG	100 f
TV cable	249 f

Et beaucoup d'autres accessoires...

Adventure Of Gerubi	245 F
Chaes H.Q.	245 F
Columns	245 F
Devilish	245 F
Dragon Crystal	245 F
Eternal Legend	245 F
G-Loc	245 F
Gg Fantazy Zone	245 F
Gg Shinobi	245 F
Griffin	245 F
Halley Wars	245 F
Magical Guy	245 F
Magical Puzzle	245 F
Mappy	245 F
Mickey Mouse	245 F
Out Run	245 F
Pac Man	245 F
Pengo	245 F
Pop Breaker	245 F
Psychic World	245 F
Rastan Saga	245 F
Ryu Kyu	245 F
Shikinjho	245 F
Skweek	245 F
Super Baseball 91	245 F
Super Golf	245 F
Super Monaco GP	245 F
Waga Land	245 F
Wonder Boy	245 F
World Stadium Baseball	245 F

Nec, Sega, SNK, Nintendo, Megadrive, Coregrafx, Supergrafx, Pc engine GT, Game boy, Super famicom, Master system, Game gear et Neo geo sont des marques déposées.

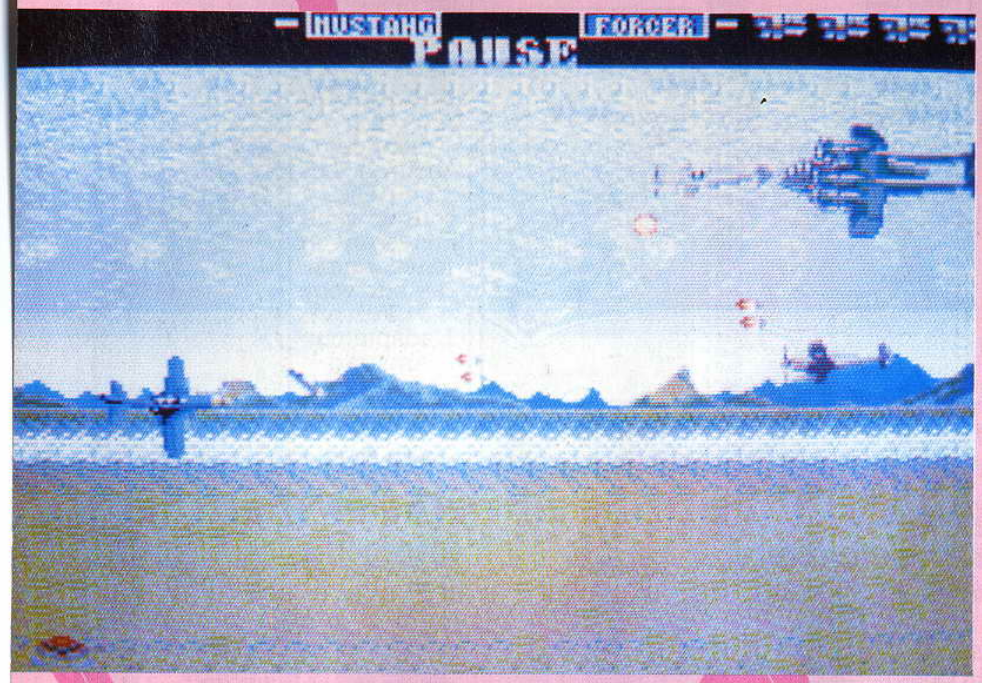
Bon de commande à découper et à retourner à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75019 Paris

FRAIS DE PORT
- ❑ 20 frs par jeu pour les commandes en chéques et CB.
- ❑ 50 frs par jeu pour les commandes en contre remboursement

Je désire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix

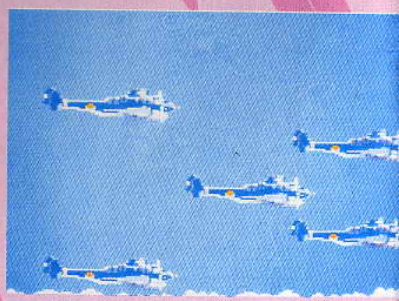
FIRE MUSTANG



▲ *Le quadrimoteur est plus résistant que les autres.*

Aux commandes d'un avion de la Seconde Guerre mondiale, vous allez être plongé dans différentes batailles aériennes. En dépit du thème historique, il ne s'agit nullement d'un simulateur de combat aérien, mais d'un shoot-them-up à scrolling horizontal. Vous allez subir les attaques d'avions variés, de missiles ou de fusées en ce qui concerne les airs, et de canons ou de chars au sol. Au début, ces attaques ne sont guère difficiles à parer, mais à mesure de votre progression, les choses vont se compliquer. Tout d'abord, les escadrilles se font plus fournies, les avions pouvant adopter une trajectoire erratique. Vous serez aussi confronté à des avions cargos plus résistants et disposant d'un vaste angle de tir. Votre chasseur bombardier dispose heureusement de mitrailleuses, et de petites bombes, larguées simultanément. Il peut encore recourir à des explosifs spéciaux (en nombre limité) qui font rapidement le "ménage". Les bonus vous apporteront un tir plus large, de nouveaux explosifs ou même des vies supplémentaires. Si vous vous faites toucher, votre puissance de tir redescendra au niveau inférieur (passage du tir triple au tir double par exemple). La difficulté est très progressive mais les trois options continues vous seront bien utiles pour aller loin.

Voici l'avion de fin de premier niveau. ▼



▲ *L'escadrille de fin de troisième niveau.*

▲ *Aie, aie, aie, ça canarde de partout !*

COMMENTAIRE

ROBINTON

Fire Mustang m'a bien plu. Certes le thème n'a rien d'original, mais on se laisse prendre au jeu. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, en revanche, l'animation est rapide et parfaitement fluide, que ce soit pour les avions ou le scrolling. Celui-ci dispose d'ailleurs d'un scrolling différentiel sur plusieurs plans, accentuant bien l'effet de vitesse et de relief. La bande-son combine une musique agréable à des bruitages assez variés : tirs, explosions, etc. La jouabilité est parfaite, ce qui permet de louvoyer entre les différents projectiles adverses. La détection des collisions est précise, et il n'y a aucun risque d'exploser simplement parce qu'un obus passe à proximité. J'ai aussi bien apprécié la gestion intelligente des bonus en cas de mort.

▲ *Les fusées ont des accélérations fulgurantes.*

▲ *La trajectoire des avions devient de plus en plus difficile à anticiper.*

COMMENTAIRE

DAMON

Je ne serai pas de l'avis de Robinton. Fire Mustang n'est qu'un shoot-them-up banal et sans aucune originalité. La réalisation elle-même n'est pas sans défaut. Ainsi les décors (en dehors d'un niveau) sont d'une pauvreté affligeante. En ce qui concerne le scrolling différentiel, il est certes présent, mais voir trois pixels se déplacer en parallaxe ne m'a pas extasié. Plus grave encore : au quatrième niveau, les projectiles sont de même couleur que le fond, ce qui les rend très difficiles à discerner. Enfin pourquoi diable ne pas avoir inclus d'option de jeu à deux ? Le seul intérêt de ce programme est sa difficulté très progressive qui permettra aux débutants de s'initier en douceur. Mais c'est bien peu pour concurrencer Thunderforce III, toujours indétrôné.

◄ *Les escadrilles ennemies peuvent aussi surgir verticalement.*

EDITEUR : TAITO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**72%**
Différentes phases du jeu vous sont révélées pendant cette présentation.	
GRAPHISME	**76%**
Les décors sont pauvres mais les sprites sont bien dessinés et le scrolling différentiel s'effectue sur plusieurs plans.	
BANDE-SON	**81%**
La musique est bonne et les bruitages d'action très corrects.	
JOUABILITE	**92%**
L'avion répond très bien, les détections de collision sont précises et les bonus gérés intelligemment.	
DUREE DE VIE	**68%**
Le jeu est assez facile, bien qu'il se complique sérieusement à haut niveau.	
INTERET	**76%**
Un shoot-them-up classique mais assez prenant, réservé en priorité à ceux qui ne sont pas des as du joystick.	

Après le premier niveau qui sert surtout à vous familiariser avec le jeu, voici le moment de choisir votre...destin.

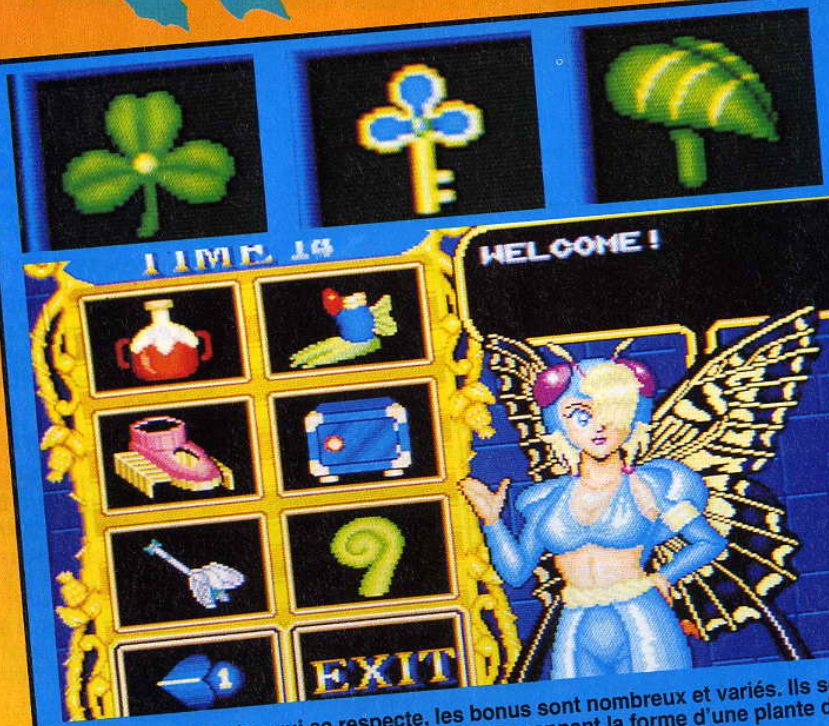
Au commencement, Raguy était une région florissante et verdoyante. Il était écrit que ce havre de paix ne pouvait pas rester éternellement à l'abri des envieux et des profiteurs. Ces derniers vinrent coloniser la région avec, à leur tête, l'ignoble Daruma. Aussitôt Raguy fut en proie à l'un des fléaux les plus sournois : la pollution ! Spécialisé dans la grande lessive de printemps, Blue (on ne peut pas trouver un nom plus significatif), doit redonner ses couleurs à Raguy. Secondé par la jeune Fa (partie à deux joueurs) il part chasser les pollueurs.

L'action peut commencer. Vous tenez le rôle de "monsieur Propre". Votre arme : une feuille d'arbre. Inoffensive à première vue, elle balaie tout sur son passage. L'adversaire qui s'en est pris un coup, reste assommé, ce qui laisse au joueur le temps de passer.

Il est parfois plus sage de s'en débarrasser définitivement en le renvoyant contre un autre ennemi par exemple (vous pouvez en "jeter" plus de trois à la fois !). Cette technique particulière de combat fonctionne aussi lorsque le joueur est en plein saut. Mais si vous répugnez à utiliser cette forme de violence "soft", vous avez la possibilité d'éviter les obstacles soit en sautant par-dessus, soit en devenant tout petit. Raguy (vu chez Hazardous Area) s'ouvre sur un vaste monde à explorer.

RAGUY

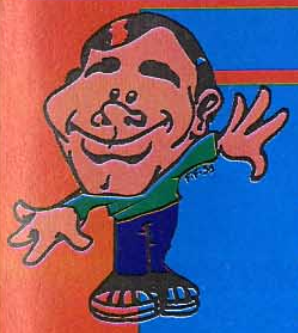
FAITES VOTRE MARCHE



Comme tout bon jeu qui se respecte, les bonus sont nombreux et variés. Ils se décomposent en deux parties. Les premiers prennent la forme d'une plante de couleur violette. Une fois cueillie (touche A) elle révèle ses trésors :

Le trèfle fait apparaître le magasin.
La clé donne accès à des pièces secrètes.
La feuille augmente la force du joueur.
Le cocon d'or ou d'argent augmente les points.
Le miel permet de récupérer l'énergie perdue.
La tige accélère la vitesse du joueur.
La deuxième catégorie de bonus se trouvent dans le magasin. Grâce aux fleurs ramassées le long du parcours, vous pourrez compléter votre équipement.

COMMENTAIRE



PINGOS

Raguy a toutes les chances de devenir un hit sur Neo Geo. A la fois jeu de plates-formes (par certains côtés, proche de Sonic) et jeu d'aventure, il offre une grande variété de solutions. La fluidité de ses animations est exemplaire. Les graphismes sont bons avec des décors très colorés. Les obstacles naturels (eau, volcans, ponts branlants...) et les ennemis de tous poils (robots, oiseaux...) ne vous laissent aucun répit. Mais c'est surtout en jouant à deux que la partie prend toute son ampleur. Cela relève de la stratégie. Si un passage est difficile pour un des joueurs, son compagnon peut le porter sur ses épaules et jouer comme s'ils ne faisaient qu'un. De nombreuses combinaisons de ce type peuvent être mises en place.

LA PARTIE AVENTURE

Ces joyeux drilles vous laissent dix secondes pour répondre à leurs questions. Trois choix de réponses vous sont proposés. Si le joueur se trompe, le personnage lui retire un certain nombre de fleurs.

COMMENTAIRE

BADIN

Indéniablement, ce jeu est globalement réussi. J'ai cependant quelques réserves à formuler. Tout d'abord en ce qui concerne la partie "dialogue" : le joueur dispose de trop peu de temps pour lire les questions (en anglais), choisir sa réponse et en même temps appprécier les graphismes des personnages. Ensuite, les monstres de fin de niveau deviennent vite indestructibles. Bien sûr, il y a un système de vies continues, c'est-à-dire que le joueur peut reprendre à l'endroit où il est mort. Mais cela n'avance pas à grand-chose si vous ne parvenez pas à abattre l'ennemi. D'autre part, si vous oubliez un bonus vous ne pourrez pas revenir sur vos pas. Cela donne au jeu plus de rigidité. Enfin vous aurez quelques difficultés au début à utiliser au mieux les trois touches et les flèches de direction. Il vous arrivera sûrement d'utiliser le bouton C (diminution du joueur) à la place du A (touche de combat). En pleine bataille cela est désastreux...

La roue tourne... Peut-être aussi la chance ? ▼

▲ Le traditionnel "monstre" de fin de niveau. Le grand lâche utilise des sous-fifres pour vous anéantir !

EDITEUR : ALPHA
PRIX : G
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 90%
Excellente. Même si la notice est en japonais, la démo explique presque tout.

GRAPHISME 90%
Des décors variés et de tailles importantes. Les sprites se détachent parfaitement des décors.

BANDE-SON 85%
Musique entraînante bien que répétitive. Cependant elle ne gêne pas la concentration du joueur.

JOUABILITE 80%
Les commandes sont simples à utiliser. Mais il faut avoir un certain entraînement pour ne pas confondre les boutons.

DUREE DE VIE 88%
Le monde de Raguy est vaste et les chemins nombreux. Pour passer certains monstres de fin de niveau il faut s'armer de patience.

INTERET 90%
Un jeu passionnant surtout à deux. Le mélange plates-formes/ aventure relance à chaque fois l'intérêt. A acheter.

REVIEW

Sim City

Encore et toujours Sim City ! Depuis trois ans, ce hit mondial a été adapté sur tous les micros de l'univers, et le voici maintenant sur console disponible chez Euroloisirs. Le résultat est à la hauteur : la version Super Famicom n'a même pas à rougir devant la reine des adaptations, celle sur compatible PC VGA. Rappelons, pour les extra-terrestres, que Sim City est une simulation d'urbanisme. Vous construisez peu à peu une ville entière et essayez d'en augmenter le nombre d'habitants.. Pas n'importe comment, car il faut attirer la population... Vous devez donc fournir assez de logements (résidences) et d'emplois (commerces, usines). Vous devez juguler la pollution et la criminalité. Les rues et axes routiers doivent être rationnellement conçus pour éviter les embouteillages. Tout cela avec un budget serré, prélevé annuellement sur les revenus de vos citadins — attention, ne relevez pas trop les taxes sinon ils quitteront la ville !

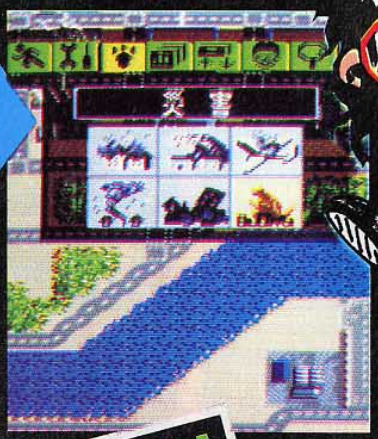
La simulation est très complexe. De nombreux écrans de contrôle vous permettent d'évaluer en permanence la situation de la cité. Le graphisme irréprochable de ce programme donne, pour toutes les options, une vision très lisible des chosesu de tous les paramètres.

Quand vous saurez en plus que vous pouvez sauvegarder trois de vos cités pour les reprendre plus tard, et que vous pouvez lancer contre elles, par sadisme, des incendies, des tremblements de terre, des tornades et des monstres, vous n'aurez plus qu'un cri : je le veux !

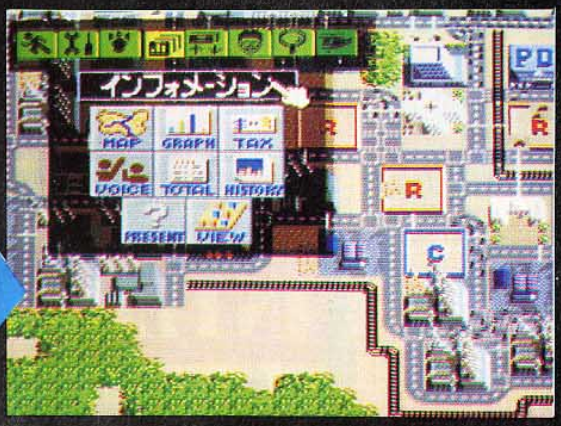
Vue d'un quartier. A gauche, les icônes de construction. En haut, le menu de cartes et d'options. Au centre, un poste de police et une caserne de pompiers.

Option loupe. Les édifices affichent leur contenu. C-4 LOW veut dire : commerce, niveau de population 4, standing miteux.

Six cités toute prêtes, six scénarios, du village de 1906 à la Futuropolis de 2047.



Une calamité ? Volontiers. Tiens, je prends un gros monstre !



Les icônes de cartes, bilans et statistiques.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Plus besoin de faire l'éloge du jeu lui-même... Mais la version Super Famicom apporte quelques "plus" intéressants. Chaque événement malheureux (embouteillage général, panne de courant, inondation, etc.) vous est annoncé par une sorte de professeur moustachu, avec animation à la clé. On trouve aussi, en plus de l'affichage "vu d'avion" habituel, une vision 3D qui fait chaud au cœur. Enfin, le tirage du terrain de départ n'est plus aléatoire ; vous avez le choix entre 100 sites différents. Conclusion : c'est aussi bien que sur ordinateur, et peut-être même mieux.

MEGA HIT

COMMENTAIRE

ROCKET

Quelle adaptation ! Les programmeurs n'ont rien oublié de la version originale, ils en ont même rajouté ! Par exemple, l'option "loupe", pour surveiller le degré de développement des édifices, est une pure merveille. Difficile aussi de faire le moindre reproche aux graphismes... Si, quand même : les couleurs des cartes de population, de pollution et de criminalité auraient pu être plus lisibles. Bon, mais c'est juste histoire de critiquer un peu... La perfection !

Alerte ! Une tornade sur le fleuve !

MAGNIFIQUE VUE EN 3D

QUATRE CARTES GLOBALES DE STATISTIQUES

Réseau routier, réseau électrique, zones de protection de la police, répartition des édifices d'habitation (en rouge).

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 92%

Ecran de titre, écrans d'alerte, fenêtres et cartes superposées, animations pour chaque événement.

GRAPHISME 94%

On ne pouvait pas faire plus clair ! Mention spéciale pour la vision 3D, unique.

BANDE-SON 81%

Beaucoup de bruitages géniaux, klaxons de voiture, hurlements de monstres, hélicoptères, et une musiquette de fond agréable.

JOUABILITE 92%

L'utilisation des quatre boutons de tir pour accéder aux options est très astucieuse.

DUREE DE VIE 99%

C'est à peine un jeu : c'est la vie. Un vague ennui peut-être vers la millième cité...

INTERET 96%

Le genre de cartouche qui vous fera perdre le sommeil et la santé... On aime beaucoup !

REVIEW

Vous êtes un petit dinosaure et vivez heureux à Dinoland avec votre petite amie quand, un jour, un ignoble jaloux l'enlève sous vos yeux. Damned ! Vous ne vous laissez pas faire et décidez d'aller affronter les tricératops et autres brontosaures à poil dru. Vous possédez la faculté de vous rouler en boule, ce qui vous vaut d'être renvoyé violemment de bumper en bumper. Vous l'avez compris : Dinoland est un flipper !

Premier du genre sur Megadrive, ce jeu comporte trois niveaux : le premier terrestre, le second aquatique et le troisième se déroulant dans un désert de glace sur lequel règnent des sauriens volants. Trois séries de trois monstres vous attendent dans chaque niveau ; vous devez éliminer ceux qui portent une couronne et vous n'êtes pas au bout de vos peines car ils la transmettent aux suivants.

Vous pouvez aussi augmenter votre score au jackpot ou encore aller affronter le monstre de fin de niveau auquel vous accéderez en tombant dans un trou. Votre adversaire s'enfuira alors avec votre amie à moins que vous n'éliminiez le monstre en un temps limité. Notons enfin que deux joueurs peuvent s'affronter à tour de rôle.

▲ *Quand on a éliminé deux fois les monstres, un rayon frappe le sol et vous avez la possibilité de jouer avec cinq boules simultanément, ce qui a bien sûr une incidence favorable sur le score.*

◄ *Ce dinosaure géant avalera votre balle si vous n'y prenez pas garde.*

DINO

COMMENTAIRE

WILD SUSHI

Ce flipper rappelle un peu l'excellent Devil Crush sur PC Engine mais, malheureusement, la réalisation n'est pas au rendez-vous. Les graphismes de style très japonais ne sont pas mauvais mais le jeu aurait gagné en clarté si la boule ainsi que les décors avaient été moins "fouillis". On s'attend tout de même à autre chose sur une machine telle que la Megadrive ! Le jeu lui-même est bien réussi avec toutefois une animation un peu lente. J'ai aimé le "tremblement de terre" lorsque l'on secoue le flipper. En revanche, on ne peut pas faire "tilt" et le contrôle est parfois problématique. Une cartouche qu'on oublie vite.

LE JACKPOT

Le jackpot est affiché ; il faut faire passer la balle dans le couloir, elle s'arrête dans le trou prévu à cet effet, les images du jackpot défilent alors. Si deux des images sont identiques, vous obtenez un bonus ; si les trois sont semblables, vous avez accès à un autre niveau. Ici le niveau aquatique qui a la particularité d'onduler continuellement, ce qui produit le même effet sinusoïdal que dans Thunder Force III.

REVIEW

COMMENTAIRE

MAGIC CHRIS

J'attendais beaucoup de ce premier flipper qui se révèle être un jeu stressant et d'une grande difficulté. Le premier niveau paraît facile, mais lorsqu'on a laborieusement éliminé tous les monstres, on se rend compte qu'il faut répéter quatre fois l'opération pour passer au niveau 2... La bande sonore est un désastre, avec des bruitages amusants au départ, mais qui deviennent, comme la musique, énervants. L'animation est honnête, quoiqu'un peu poussive. La jouabilité est également mauvaise : on bute parfois pendant cinq bonnes minutes avant de tuer un monstre et encore par hasard ! Dinoland est un bon jeu pour les fondus de flipper, les autres, gardez vos sous !

▲ *Le monstre de fin de niveau à la mine patibulaire.* ▼

LAND

◄ *Ce n'est pas facile de garder le contrôle de la boule, elle vous échappe souvent sauf quand la pierre lui bloque le passage et l'empêche de tomber.* ▼

▲ *Votre objectif : éliminer le monstre à la couronne.* ▲

EDITEUR : WOLFTEAM
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PAS EVIDENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**65%**
Le strict minimum, doc en japonais.	
GRAPHISME	**72%**
Un style très japonais et des décors qui manquent de clarté.	
BANDE-SON	**56%**
Des bruitages stressants et une musique saoûlante : le gros défaut de ce jeu.	
JOUABILITE	**78%**
Les impressions de flipper sont bien rendues malgré des problèmes pour tuer certains monstres.	
DUREE DE VIE	**60%**
Le jeu finira vite sur une étagère.	
INTERET	**64%**
Une cartouche qui plaira aux mordus de flipper, mais pas du tout aux autres.	

SUPER LONG NOSED GOBLINS

Vous allez incarner une curieuse créature ailée dans ce shoot-them-up à scrolling horizontal. Vous comptez visiter différents pays mais de nombreux compères sont prêts à tout pour vous en empêcher, ce sont principalement des animaux. Ici, il ne s'agit nullement d'animaux féroces mais au contraire de créatures habituellement paisibles qui révèlent leur démon intérieur. Les poules pondent des œufs qu'elle vous projettent au visage, les poussins lancent des marteaux, les fées ou les papillons vous agressent, les écrevisses foncent sur vous toutes pinces en avant, les oiseaux vous poursuivent, etc. Il faudra aussi éviter les fusées ou les maisons jetées avec violence par un gnome costaud ! Ailleurs ce seront de sales petits écureuils qui s'accrochent à vous, vous alourdissant et rendant votre vol d'autant plus difficile. Pour vous défendre, vous disposez d'un tir de puissance variable, à la manière de R-Type. Mettez aussi à profit les bonus qui augmentent votre taille (retardant votre mort en cas de contact) et les petits esprits qui vous accompagnent en tirant avec vous. Le trajet n'est pas linéaire et vous serez souvent amené à emprunter des parcours différents. Un système de code permet de reprendre la partie au niveau où on l'a interrompue.

▲ *Attention, les poupées russes se transforment en fusée.*

COMMENTAIRE

ROBINTON

Ce shoot-them-up est très agréable à jouer. La réalisation est d'un excellent niveau. Les décors, proches des dessins animés japonais, sont haut en couleur. L'animation est fluide, le scrolling est sans à-coup et dispose d'un petit scrolling différentiel ainsi que d'un scrolling complémentaire vertical. La bande-son est superbe, avec une musique entraînante, de bons bruitages, nombreux et variés, et quelques digitalisations vocales. Les nombreuses surprises qui émaillent les niveaux (attaques des monstres, pièges ou ennuis divers) apportent un grand plaisir de découverte. Les monstres de fin de niveau sont vraiment coriaces et difficiles à vaincre. Ainsi, vous risquez de perdre bien des vies avant de réaliser que seule la tête du petit géant est vulnérable.

◄ *Méfiez-vous des cœurs de la belle, ils sont empoisonnés.*

COMMENTAIRE

DAMON

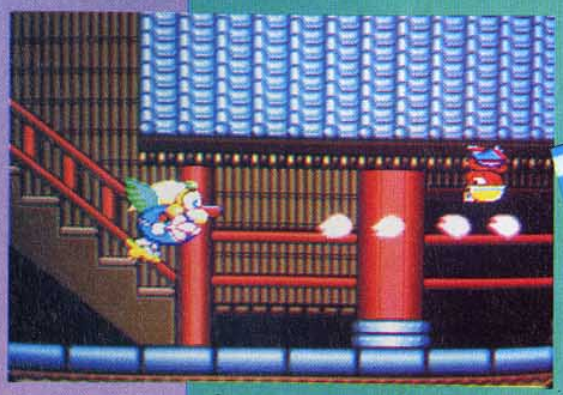
Même s'il n'a rien d'extraordinaire en soi, ce shoot-them-up fait preuve d'une certaine originalité qui le rend attrayant. Pour une fois, on ne pilote pas un avion ou un vaisseau spatial. Outre les attaques amusantes des animaux, quelques pièges émaillent les niveaux. Ainsi, si vous cherchez à récupérer le bonus situé dans la soupière, le couvercle se refermera sur vous sans espoir d'évasion. La diversité des trajets possibles est une bonne idée, d'autant que certains ouvrent sur des sous-niveaux dont il n'est pas si aisé de trouver la sortie. En revanche, je suis moins enthousiaste que Robinton en ce qui concerne la réalisation. Elle est bonne mais ne mérite pas que l'on se pâme pour autant ! Ce jeu n'en est pas moins agréable et difficile à souhait.

▲ *Les décors sont vraiment très colorés.*

▲ *Alourdi, votre héros vole plus mal.*

Gare au chasseur de papillon, il pourrait vous prendre pour cible. ◄

▲ *Et hop, une maison qui s'envole !*



▲ *Ces castors n'ont pas le vertige !*

▲ *Ce n'est plus une vie, voilà que maintenant on vous capture au lasso.*

EDITEUR : TAITO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 72%
Elle est jolie et accompagnée d'une superbe musique.

GRAPHISME 86%
Les décors sont très colorés et le scrolling très riche (parallaxe et scrolling complémentaire).

BANDE-SON 94%
Du tout bon, que ce soit pour la musique ou les bruitages.

JOUABILITE 86%
Rien à redire, on évolue librement et les collisions sont bien détectées.

DUREE DE VIE 89%
Elle est longue, tant par la difficulté que par les trajets variés ou les astuces à trouver.

INTERET 87%
Un bon shoot-them-up, destiné surtout aux enfants par son thème.

REVIEW

Ce shoot-them-up à scrolling vertical vous donne le choix entre trois avions différents : Seylen, chasseur rapide mais peu armé ; Valkyrie, lent à l'armement puissant ; et enfin Silph, aux possibilités intermédiaires. Dans le jeu à deux, chacun peut choisir son propre avion.

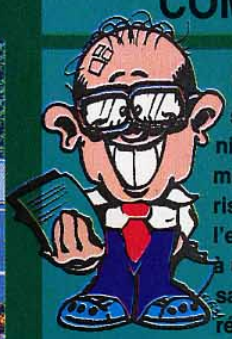
Vous allez combattre de nombreuses escadrilles d'avions aux attaques variées, des canons, des chars, des croiseurs rapides, des cuirassés, etc. Vous disposez pour cela d'un tir simple ou rapide et d'un système particulier qui vous rend invulnérable quelques instants, mais qui demande un certain temps avant d'être rechargé.

Les nombreux bonus vous seront indispensables pour aller loin. Ceux-ci sont variés et offrent des effets différents selon l'avion choisi. Les plus simples vous donnent un vitesse supérieure en tir ou en déplacement. Ailleurs, il s'agit de pastilles qui changent de fonction cycliquement : angle de tir amélioré, missiles puissants, "bulles" d'énergie adoptant une trajectoire radiée, tir multidirectionnel avec missiles à tête chercheuse et enfin laser d'une grande efficacité. La plupart de ces bonus ont trois niveaux de puissance et il faudra donc récupérer le bon bonus pour en accroître la puissance. Vous trouverez aussi quelques vies supplémentaires chichement distribuées.

Un des gros combattants de milieu de niveau.

Le pont scrolle en parallaxe par rapport à la route sous jacente.

COMMENTAIRE



ROBINTON

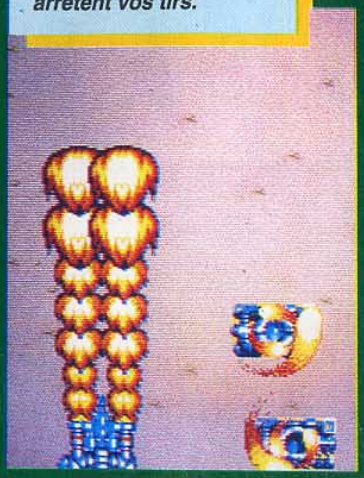
Vapor Trail est vraiment un shoot-them-up qui décoiffe. Les niveaux sont très diversifiés et même au sein d'un niveau, on ne risque pas de se laisser aller à l'ennui. Les attaques se succèdent à un rythme infernal, ne vous laissant pas le moindre instant de répit. Les décors sont travaillés et le scrolling différentiel est utilisé très intelligemment. Ainsi, vous pouvez survoler des ponts qui vous cachent quelques instants les ennemis sous-jacents. Certains adversaires plus coriaces parsèment chaque zone et les engins de fin de niveau se révèlent éprouvants. La bande-son est excellente, avec une bonne musique et des bruitages d'action bien rendus. Le jeu à deux apporte un grand plus. Un Mega Hit.

VAPOR TRAIL

Les tirs en rafale sont bien pratiques. Un char vient d'en faire les frais.

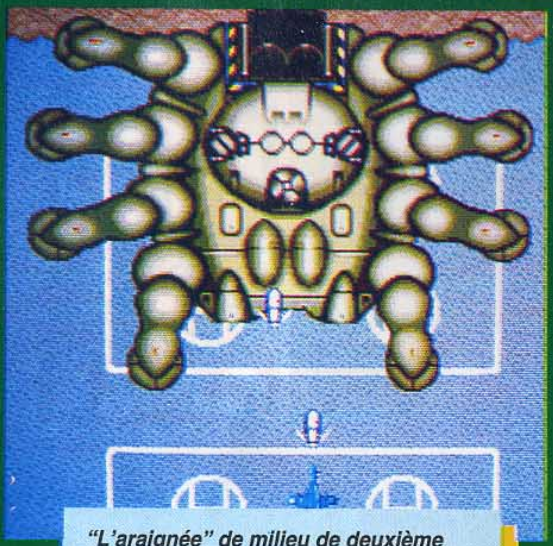
En décollant, le Boing découvre les chars qui se cachent dessous.

REVIEW



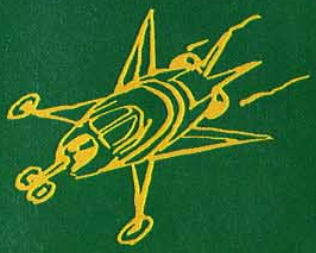
Ces bizarres machines arrêtent vos tirs.

L'engin de fin de premier niveau est déjà puissamment armé.



"L'araignée" de milieu de deuxième niveau est assez coriace.

La locomotive blindée est un vrai calvaire.



On ne sait plus où donner de la tête !

Ces tourelles constituent l'obstacle de fin de niveau.

COMMENTAIRE

DAMON

Pour une fois, je serai presque d'accord avec Robinton. La jouabilité est exemplaire, les escadrilles d'avions utilisent des techniques d'attaques diversifiées, les décors sont très différents d'un niveau à l'autre et le jeu à deux est proposé. Pourtant Vapor Trail souffre d'un gros défaut au niveau de l'animation. Lorsqu'il y a trop de sprites simultanément, l'animation subit des variations de vitesse, ralentissant brusquement pour reprendre son allure de croisière quelques instants plus tard. J'aurai aimé aussi disposer d'un scrolling latéral complémentaire et d'un écran d'action un peu plus grand. Le jeu n'en reste pas moins prenant, sa progression de difficulté intelligemment menée ce qui évite que l'on se laisse décourager dès les premiers instants.

EDITEUR : DATA EAST
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3/5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 74%
La présentation vous livre le détail des trois avions et vous les montre en pleine action.

GRAPHISME 92%
Les engins sont bien dessinés, les décors très travaillés et bien diversifiés et le scrolling différentiel excellent.

BANDE-SON 84%
La musique d'ambiance est complétée de bons bruitages et de quelques digitalisations vocales.

JOUABILITE 86%
Le contrôle est sans faille, les bonus variés et les gardiens de fin de niveau difficiles à vaincre.

DUREE DE VIE 85%
Les phases sont longues et nombreuses et vous aurez du mal à en voir la fin, même avec les options continues.

INTERET 92%
Un shoot-them-up, seul ou à deux, comme on aimerait en voir plus souvent.

ROAD RASH

Pour ceux qui l'ignoreraient, une "pelade routière" n'est pas une espèce de maladie bizarre. Il s'agit des marques que laisse une glissade sur le goudron lors d'une chute de moto à plus de 160 km/h ! Et, comme vous pouvez l'imaginer, c'est une expérience très douloureuse. Vous le découvrirez en jouant avec Road Rash.

Ce jeu de course de motos présente cinq circuits différents, et chacun d'entre eux a un but très clair : coiffer au poteau les 18 autres pilotes. Simple, n'est-ce-pas ? En fait, cela se complique un peu compte tenu de l'absence de règles — les pilotes peuvent emboutir ou même frapper leurs concurrents, dans le but de les faire tomber de leur moto. Il s'agit donc d'une foire d'empoigne très rapide et plutôt violente.

Ajoutez à cela des voitures (probablement des Volvo) qui roulent vers vous à toute vitesse et qu'il est si facile de heurter, ainsi qu'un flic particulièrement agaçant qui vous poursuit et vous aligne pour excès de vitesse à chaque occasion, et la vie se complique.

Si vous réussissez à terminer les cinq courses, vous passez au niveau suivant, où les voitures sont plus nombreuses et les pilotes encore plus diaboliques.

Là, c'est dur. Cela dit, la vie d'un pilote psychotique n'est jamais facile...

▲ *Une de vos victimes !*

▲ *Les enfants, souvenez-vous qu'il n'y a rien de glorieux dans ce genre de conduite.*

COMMENTAIRE

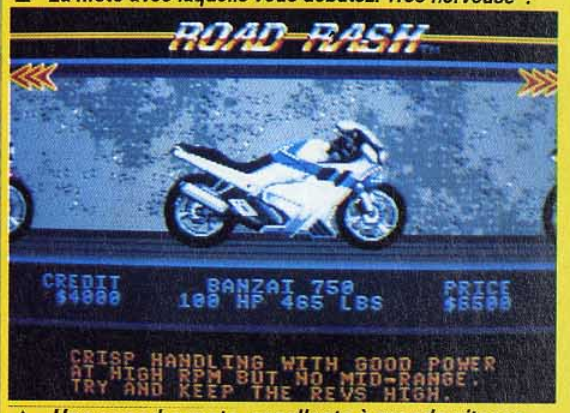
Road Rash allie toutes les sensations de la course de vitesse à une bonne dose de violence — tout à fait mon genre de jeu ! Les graphismes 3D sont excellents. Le défilement des paysages variés, graphiquement superbes, est encore plus agréable grâce aux effets sonores géniaux. Le hurlement émis par le moteur de la machine est superbe (ainsi que celui des autres motos, en stéréo !). Rob Hubbard a également fourni une bonne musique qui s'accorde presque parfaitement aux effets destinés à l'excitation auditive ! C'est aussi un jeu qui compte, et Road Rash fait plus qu'assurer. Vous ne croiriez pas avoir juste volé dans les airs à plus de 160 à l'heure pour atterrir sur l'infortuné cadavre d'un autre pilote particulièrement malchanceux ! C'est l'un des aspects qui fait de Road Rash un si bon jeu. Toutes les malchances qui peuvent vous arriver ont les même chances de toucher les autres pilotes. En matière de courses sur route, Road Rash est assurément le jeu le plus vivant et le plus palpitant jamais vu.

▼ *Un autre usager sur le point de faire les frais d'un abus motocycliste !*

BIKE-O-RAMA

Si vous arrivez parmi les trois premiers gagnants d'une course, vous recevez de l'argent qui peut être économisé afin d'acheter une moto plus récente et plus puissante. Huit motos différentes sont proposées avec leurs propres caractéristiques.

▲ *La moto avec laquelle vous débutez. Très nerveuse !*

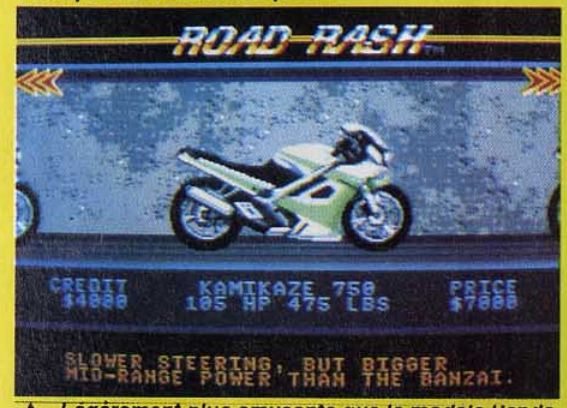


▲ *Une superbe moto, excellente à grande vitesse.*

▲ *Une énorme puissance à un prix qui peut encore être considéré comme raisonnable.*

▲ *Une performance incroyable ! Mais allez-vous économiser votre argent pour la Diablo ?*

▲ *Un peu mieux que la première moto, mais ne vaut pas vraiment la dépense.*

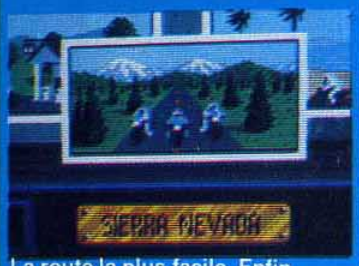


▲ *Légèrement plus amusante que le modèle Panda.*

▲ *D'une maniabilité extraordinaire, mais moins puissante que la Shuriken.*

▲ *La Ferrari de la moto. Chère, mais aussi rapide qu'elle en a l'air.*

Cinq routes sont proposées pour faire la course ; chacune d'entre elles est sélectionnable à l'écran.



La route la plus facile. Enfin celle qui comporte le moins de virages brutaux et un seul dos d'âne d'où l'on puisse décoller pour finir dans la haie. Ouvrez simplement l'œil, et les gaz à fond.

De nombreuses courbes et des vallonnements où vous pouvez accélérer... qui se terminent sur des virages horriblement aigus où rien n'est plus facile que de plier votre moto.

Ici, il faut rester sur la piste en lacets ! Aucune marge d'erreur. Un dérapage et vous vous écrasez dans l'un des milliers d'arbres qui bordent la route.

Cette piste est très accidentée et comporte de nombreuses grandes courbes qui se resserrent en sortie, vous entraînant du mauvais côté de la route. Dans ce secteur, observez les panneaux et soyez prudent

ATTENTION DANGER !

Lorsque la moto est entrée en collision avec quoi que ce soit, le pilote est éjecté et elle glisse sur la route (en attrapant sans aucun doute une "pelade routière" !). Le pilote, une fois remis sur pieds, doit courir vers sa moto et la ramasser. En fonction de la vitesse à laquelle il roulait et de la trajectoire de la chute — il s'agit parfois d'une très longue course — un grand moment peut être perdu pendant qu'il remonte la route à la recherche de sa moto. Oh, à propos : lorsque le pilote court après sa moto, assurez-vous qu'il ne se trouve pas au milieu de la route, faute de quoi il risque d'être renversé par une voiture ou un autre pilote dans un nouvel accident !

COMMENTAIRE

JULIAN

Waouh ! Motos, comportement routier irresponsable et des tas de coups bas ! Voilà de quoi vous lécher les babines ! Et Road Rash regroupe tous les ingrédients d'un jeu de courses incontestablement palpitant qui accélère vraiment le rythme cardiaque ! Les graphismes 3D très convaincants sont incroyablement rapides et la route se tortille dans des collines assez réalistes pour vous donner la nausée. Des réflexes ultra-précis sont nécessaires pour ne pas atterrir le nez dans une haie, ni s'envoler de façon incontrôlée en haut d'une colline pour s'écraser dans un arbre, ou se heurter à une voiture venant en sens inverse ! Ne vous laissez pas décourager par les cinq circuits ; ils sont tous relativement longs et deviennent très difficiles dans les niveaux supérieurs, peuplés de pilotes maniaques et de conducteurs fous. Et n'oubliez pas que vous pouvez économiser pour l'une des huit motos proposées ! Si, comme moi, vous êtes un obsédé de vitesse recherchant un chef-d'œuvre d'action qui fait monter l'adrénaline, ceci est le nec plus ultra.

LES LIEUX DE LA COURSE

Grass Valley est la pire des routes. Montagnes russes, virages en lacets, courbes se resserrant sans fin et chicanes pas commodes. De quoi éprouver vos capacités de pilotage.

EDITEUR : E. A.
PRIX : NC

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : TRES RAPIDE

CARTOUCHE

PRESENTATION	**91%**
Superbe présentation dans le jeu, avec des fonds extraordinaires et des menus simples d'emploi.	
GRAPHISME	**92%**
La mise à jour 3D est très rapide et totalement crédible...	
BANDE-SON	**92%**
Choix entre d'excellents airs dans le style heavy metal *et des effets sonores superbes.*	
JOUABILITE	**93%**
Aussi facile que de piloter une moto...	
DUREE DE VIE	**87%**
... mais les autres pilotes font de ce jeu un véritable défi pour tout malade de vitesse.	

INTERET 91%

Un jeu très rapide véritablement palpitant, qui offre l'action entraînant la plus violente montée d'adrénaline jamais ressentie sur la Megadrive.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret **Tel: (1) 42 27 16 00**
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M Ram + 10 Disques	2790F
1040STE + 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500 + 10 Disquettes	2990F
AMIGA 500 1M Ram	3290F
AMIGA 500 1M Ram + 1083S	4990F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S	1990F
MON. MONO PHILIPS	500F

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA	490F
Horloge/Interrupteur 512K pour STE	390F
512K pour STF	590F

LYNX II + TRANSFO 790F

SEGAGEAR + 1 jeu 990F

GAMEBOY + 1 jeu 590F

MEGADRIVE + 1 jeu 1290F

NEC GT 1 jeu au choix 2490F

NEO GEO 2990F

JEUX MEGADRIVE ET NEC à 300F Pièce
2 ACHETES = 1 GRATUIT

MEGADRIVE
ADVENTURE OF GORUBI
AMBITION OF CAESAR
ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
BONENZA BROTHER
CRACK DOWN
DANGEROUS SEED
DARIUS II
DICK TRACY
ELEMENTAL MASTER
FIRE MUSTANG
FIRE SHARK
GAIN GROUND
GALARIES
GRANADA X
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
HELL FIRE
I LOVE MICKEY MOUSE
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KA GE KI
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
MONSTER HUNTER
MONSTER LAIR
MOONWALKER
STAR CRUISER
SUPER AIR WOLF
SUPER HANG ON
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER SHINOBI
SUPER VOLLEY BALL
TIGER HELI
VERYTEX
VOLFIEF
WADONA FOREST
WAGA LAND
WORLD CUP SOCCER
ZERO WING

NEC PC ENGINE
04 CHAMPION
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
BULLFIGHT
BURNING ANGE
CHASE HQ
CYBER COMBAT FORCE
DROP ROCK
ETERNAL CITY
F1 CIRCUS 91
FINAL SOLDIER
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HATRIS
HURRICANE
IMAGE FIGHT
JAPAN WARRIOR
KADDASHU
KICK BALL
MANIAC PRO WRESTLING
METAL STOKER
MOTO ROADER II
OPERATION WOLF
OVER RIDE
OVERHOLLED MAN 2
PC KID 2
POWER ELEVEN
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL
PUZZLE BOY
RACING SPIRIT
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SON OF DRACULA
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TRICKY
TV SPORT FOOTBAL

SUITE PROMO JEUX NEC
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RING
WALLABY

CD ROM NEC
350F Pièce,
2 ACHETES 1 GRATUIT

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD L-DIS
CD LAST ARMAGEDON
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD POMPING WORLD
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD RAY XAMBER
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SHERLOCK HOLMES
CD SPLASH LAKE
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL

NOUVEAUTES
3615 ELECTRON

JEUX LYNX
195F pièce
360F les 2

BLUE LIGHTNING, CHIPS CHALLENGE
ELECTROCOP, GATES ZENDECOM
GAUNTLET, KLAX, RAMPAGE, RYGAR
MS.PACMAN, PAPERBOY,
ROAD BLASTER, ROBO-SQUASH,
SLIME WORLD, BLOCKOUT
XENOPHOBE, ZARLOR MERCENARY

-20% sur librairie ST/AMIGA
de -20% à -50% sur logiciels ST/AMIGA jusqu'au 31/10

2 PIN'S ELECTRON POUR TOUT ACHETEUR D'UNE LYNX II JUSQU'AU 31 OCTOBRE

Vente par correspondance
Matériel expédié sous 48H
==========
Paiement CB, VISA, Carte Aurore, Credit SOFINCO, CETELEM, 4 fois sans frais

Disquettes Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
320 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit
C+2

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Signature Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

SPL LA

COMMENTAIRE

ROBINTON

J'ai complètement adoré Splash Lake. Les programmeurs ont réussi un jeu vraiment génial à partir d'un thème simple (ce qui est d'ailleurs souvent le cas des très grands jeux comme Tetris ou Lemmings par exemple). Les graphismes sont mignons à souhait et d'une grande clarté, ce qui est très important dans ce type de logiciel. Les musiques d'accompagnement sont variées et très bien choisies, s'apparentant au leitmotiv de Tetris dans un style différent. Les dixièmes sous-niveaux de chaque niveau marquent vraiment un pas qu'il faut franchir, vous obligeant à développer une stratégie fine en fonction du caractère de chaque créature. Splash Lake est un jeu prenant que vous aurez bien du mal à abandonner. D'ailleurs, je vous laisse, j'ai un niveau à terminer !

▲ Pour faire tomber la chenille, il faut qu'aucun de ses segments n'ait un appui. Dur, dur!

▲ Les "fraises" roulent sur quatre cases, pour s'arrêter ensuite un instant.

Splash Lake est un jeu de réflexion/action qui s'apparente à Bombuzal, programme créé sur micros 16 bits et adapté depuis sur consoles. Vous incarnez une poule qui va se déplacer sur une série de pontons. Différentes créatures la poursuivent, plus ou moins rapides et d'intelligence variable. Certaines se contentent d'effectuer de simples allers-retours, mais d'autres font preuve d'une certaine jugeote en cherchant à vous coincer. Pour vous en débarrasser, vous allez piqueter certaines dalles d'une zone du ponton. Cette zone va s'effondrer lorsqu'elle ne sera plus reliée à un pilier,

▲ Ici, il faut casser tous les blocs entourant les points rouges pour effondrer le tout.

▲ Méfiez-vous des grenouilles, elles tirent à boulet rouge !

▼ Sautez de quai en quai pour aller plus vite.

Vous pouvez tout effondrer en quatre coups de bec. ▼

ASH KE

▲ Jouez intelligemment pour ne pas tomber dans l'eau !

▲ Sautez par dessus le crabe pour éviter d'être cerné.

entraînant avec elle les créatures qui s'y trouvent, et vous avec si vous n'avez pas pris garde ! Pour vous sortir des mauvais coups, vous disposez aussi d'un court vol qui vous permettra de sauter par-dessus vos attaquants, ou de rejoindre un autre ponton pas trop éloigné.

A plus haut niveau, les choses se compliquent sérieusement. Certaines créatures dotées de tir apparaissent, mais surtout les piliers sont plus nombreux, ce qui peut vous obliger à détruire plus de deux dalles pour effondrer une partie. De plus le nombre de dalles incassables s'accroît aussi. Chaque niveau est composé de dix sous niveaux, le dernier étant toujours un challenge beaucoup plus important.

▲ Le crabe vous "protège" des autres attaquants.

COMMENTAIRE

DAMON

Les jeux d'action/réflexion sont mon genre préféré. Pourtant je n'accroche plus aux nièmes versions un peu modifiées de Tetris ou autres grands classiques. Si Splash Lake s'apparente à Bombuzal, il s'en différentie suffisamment pour être original, ne serait-ce que l'aspect action qui prend toute son ampleur au fil des niveaux. Toutefois, je ferai un reproche à ce programme excellent par ailleurs. Lorsque l'on saute, il faut auparavant se tourner dans la bonne direction ; à mon avis, un saut utilisant directement la direction du joypad aurait été bien plus naturel. En revanche, la possibilité de reprendre le jeu exactement là où on l'a laissé, sans avoir à taper un code fastidieux (sans doute y a-t-il une pile de sauvegarde), est d'une grande utilité dans ce type de jeu.

EDITEUR : NEC
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3-10
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

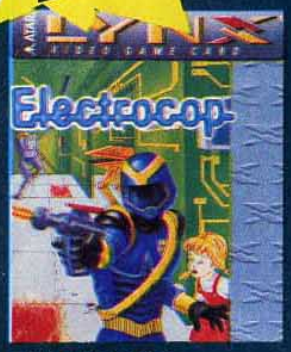
1 JOUEURS | CD ROM

PRESENTATION	**75%**
Les options de départ sont très complètes et d'une grande variété.	
GRAPHISME	**84%**
Les graphismes sont mignons et une amusante animation vient ponctuer chaque changement de niveau.	
BANDE-SON	**82%**
Les musiques sont variées, longues (CD ROM oblige) et bien dans l'esprit du jeu.	
JOUABILITE	**74%**
Elle est bonne en dehors d'un petit problème pour les sauts.	
DUREE DE VIE	**86%**
Les niveaux sont nombreux et le jeu reste intéressant même quand on connaît déjà le niveau, du fait de la part d'action.	
INTERET	**92%**
Un Mega Hit qui doit figurer dans votre collection.	

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

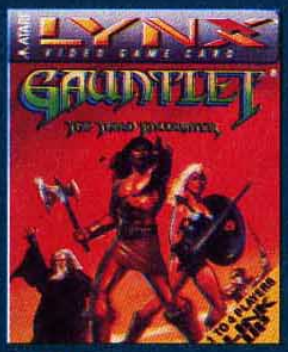
Tout nouveau, tout beau et déjà

JEUX A PARTIR DE 250 F TTC



ELECTROCOP
Flic du XXIe siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.

GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.

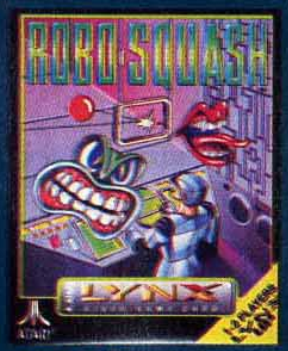


GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.

KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le defi!

Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.

RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.

ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.

RYGAR
Tu es l'Elu...Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.

CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.

SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.

SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.

XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.

ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

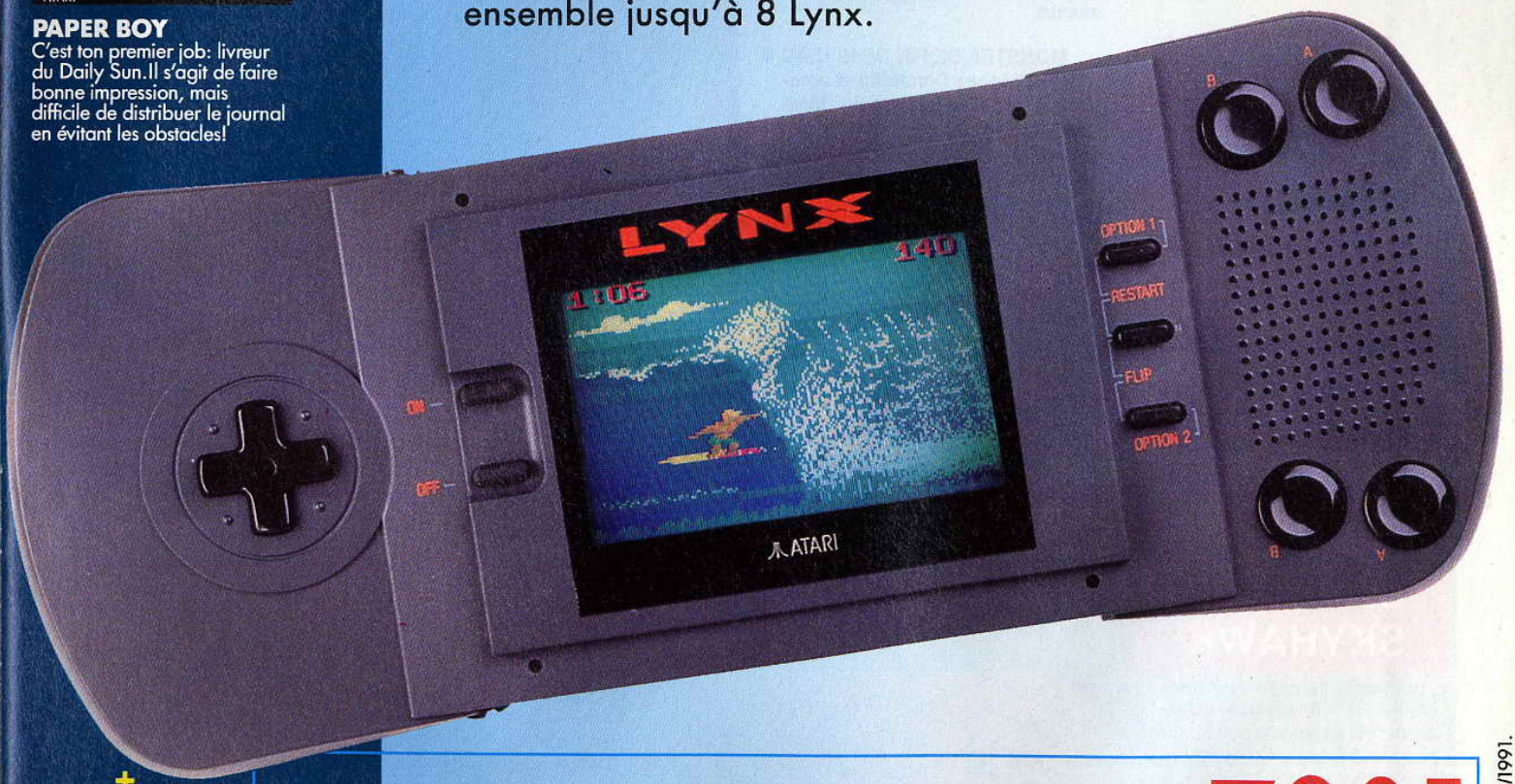
BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

FAIT UN BOND PRODIGIEUX!

24 jeux disponibles. En couleur.

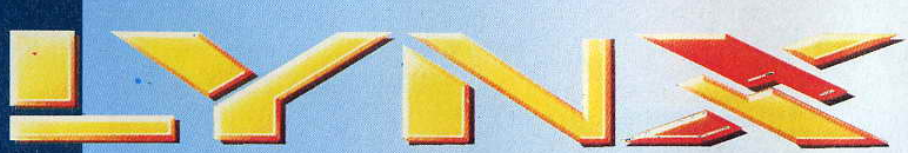
PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun.Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.
Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.
Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



+
- CALIFORNIA GAMES
(cartouche de 4 jeux)

NOUVEAUTES
- A.P.B.
- BLOCK OUT
- NINJA GAIDEN
- PAC LAND
- WARBIRDS



790 F TTC

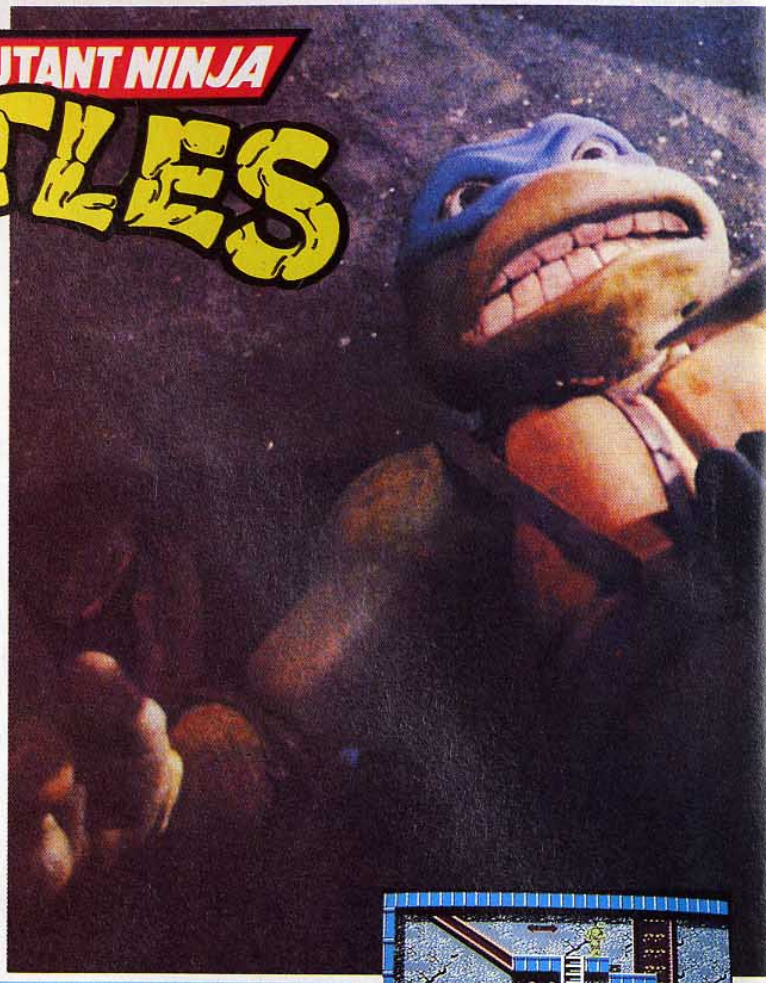
ATARI

Prix généralement constatés au 01/09/1991.

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

TIPS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Voici une méthode pour finir ce jeu.

Au troisième niveau, il y a deux buildings. A l'intérieur de chacun d'eux se trouvent des armes très puissantes. Elles réapparaîtront si vous quittez et rentrez de nouveau à l'intérieur des bâtiments.

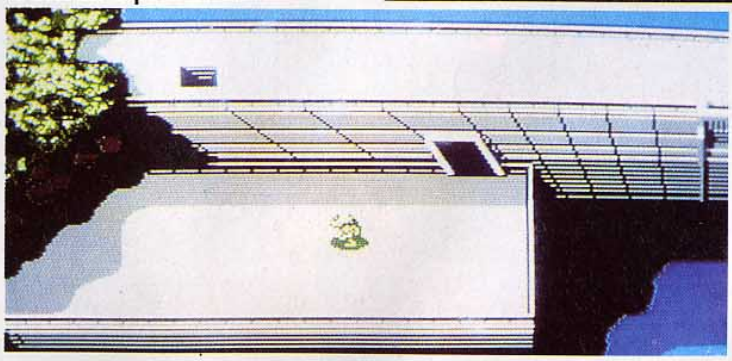
Distribuez-en à chacune des tortues !

MONSTRE DE FIN DE NIVEAU 3

Choisissez vos armes et utilisez-les contre le chef ennemi. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il meure. Un homme vert, alors, apparaîtra : frappez-le et sautez sur le rebord en bois en répétant votre assaut.

MONSTRE DE FIN DE NIVEAU 4

Sélectionnez Donatello et amenez-le entre les jambes du "Mouser". Lorsqu'il ouvre la bouche, appuyez sur les touches A et haut. Après quelques coups bien placés, il mordra la poussière.



MONSTRE DE FIN DE NIVEAU 5

Restez en bas à gauche de l'écran et utilisez les "scrolls" pour désarmer le Technodrome. Il ne reste plus qu'à viser l'œil et le tour est joué.

Bienvenue dans notre rubrique de Tips sur consoles ! Nous en avons un paquet pour tous formats. A vos machines...

CAPTAIN SKYHAWK

Vous pouvez passer plusieurs niveaux lorsque vous jouez, en appuyant sur les boutons A et B et en même temps sur la flèche du haut. Vous arriverez automatiquement au niveau suivant. De plus vous pouvez augmenter vos vies et posséder des armes plus performantes. Après avoir pressé la touche Start, attendez que les mots CAPTAIN SKYHAWK s'inscrivent àl'écran. A ce moment-là, appuyez sur la flèche de direction bas et le bouton A. Vous commencerez le jeu avec 9 vies et de nombreuses armes.

BLADES OF STEEL

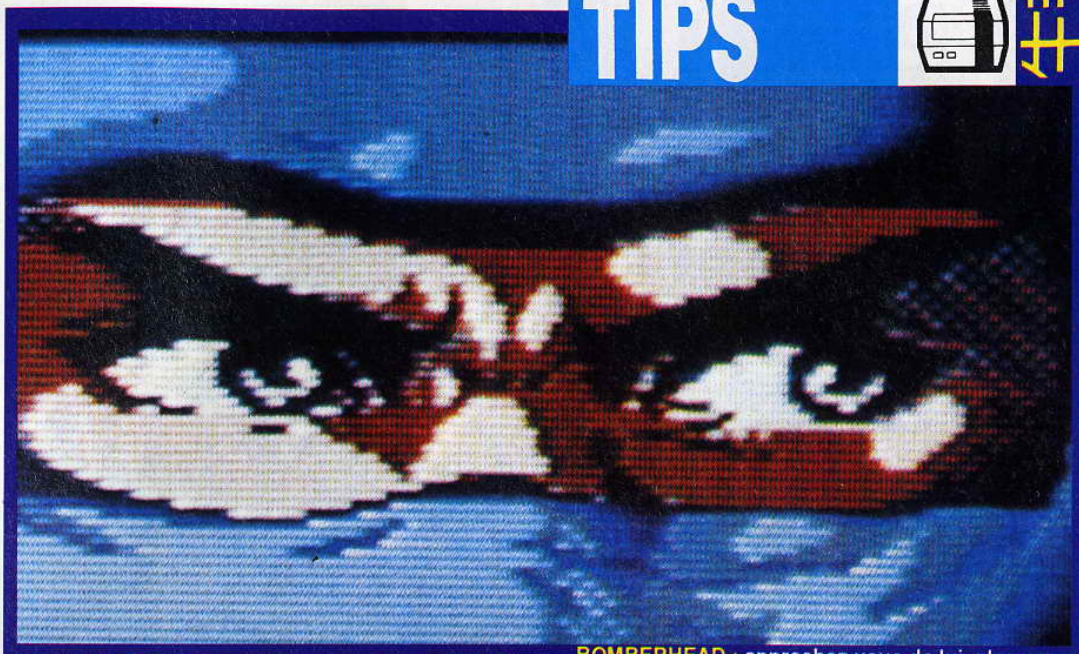
Pour comencer le jeu sans gardien de but, appuyez en même temps sur A et B et ensuite sur la touche Start.

MEGAMAN II

Lorsque vous atteignez le dernier niveau dans le château du docteur Willy (là où l'acide tombe du toit goutte à goutte), restez à l'extrême droite de l'écran pour éviter les éclaboussures mortelles.

MONSTRE DE FIN DE NIVEAU 5
Entraînez Shredder en bas de l'écran à droite. Placez-vous en bas à gauche. Utilisez vos scrolls pour l'envoyer dans sa tombe !

PIZZA
Sautez sur les pizzas pour restaurer l'énergie de vos tortues affaiblies.



SHADOW WARRIOR

Voici ce qu'il faut faire pour venir à bout des différents monstres de fin de niveau :

BARBARIAN : envoyez-lui votre shuriken et encerclez-le pour le tuer avec votre épée.

KELBEROSS : allez sous le podium de gauche et frappez-le avec votre "Windmill Star" (sorte de shuriken-boomerang) lorsqu'il arrive de la droite. Restez où vous êtes et frappez-le de nouveau avec la même arme ou votre épée

BASQUR : envoyez votre "Windmill Star" (étoile tournoyante) dans ses munitions. Il se dirigera alors vers vous. Sautez par dessus-lui et frappez-le.

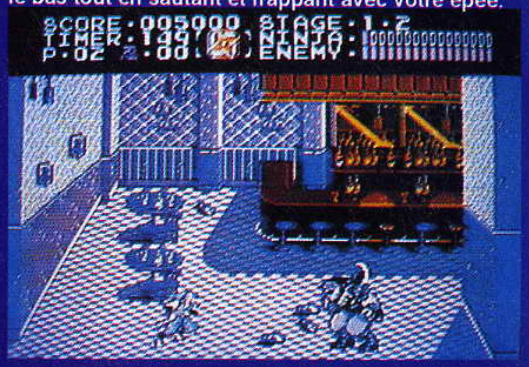
BLOODY MALTH : approchez-vous de lui et envoyez-lui sans vous arrêter des shuriken. Lorsque vous avez épuisé vos munitions, vous l'achèverez avec votre épée.

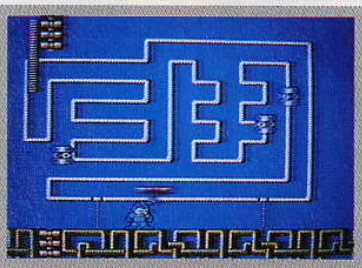
JAQUIO : Utilisez le "Art of Fire Wheel" (sorte de roue enflammée). Courez vers la droite et recommencez . Faites ces actions jusqu'à la mort du monstre.

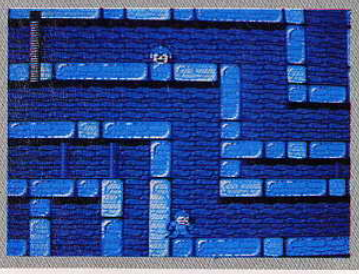
BOMBERHEAD : approchez-vous de lui, plongez a terre et frappez-le avec l'épée une bonne fois pour toute.

NIVEAU 5-2 : pour franchir la falaise, montez tout en haut en utilisant la technique du mur d'escalade. Une fois que vous avez attendu que l'oiseau passe, répétez la technique. Vous descendrez alors sur la plate-forme d'en dessous.

NIVEAU 6-2 : ayez recours au "Jump'n'slash" (saut vrillé tout en gardant son épée à la main) ou, si vous préférez sauvez des points, maintenez vers le bas tout en sautant et frappant avec votre épée.



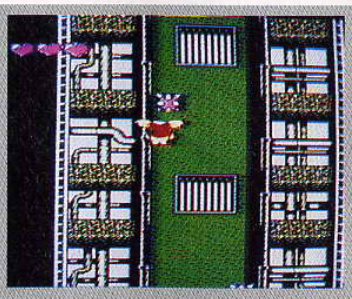


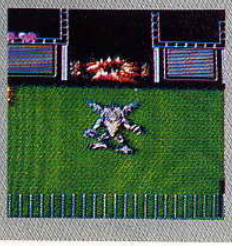


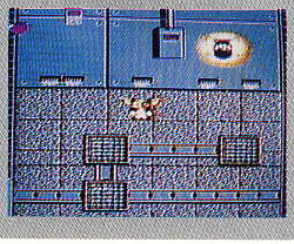
GREMLINS 2

NINTENDO
Voici les codes des différents niveaux du jeu :

Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD







FESTER'S QUEST

NINTENDO

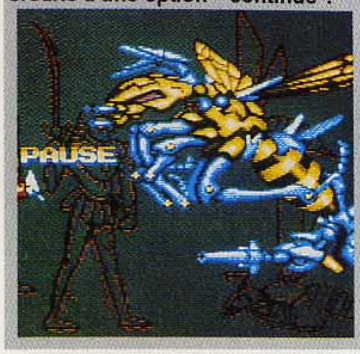
Comment détruire l'alien UFO dans cet arcade / aventure : commencez par boire une potion d'invisibilité et poussez la mitrailleuse en bas à gauche. Ensuite vous allez vers la droite et bombardez le coin supérieur droit de l'ordinateur.

Et voilà c'est fait, le jeu est terminé !

Voici un mot de passe pour arriver à la fin du jeu : tapez TRIDENT sur l'écran où s'affiche le password.

INSECTOR X

Vous avez affaire à un ennemi redoutable. Ne vous découragez pas et essayez ce Tip pour en venir à bout. Lorsque l'écran "continu" apparaît, appuyez sur le bouton gauche en diagonale et sur celui d'en haut. Puis pressez le bouton C. Chaque fois que vous le presserez, vous serez crédité d'une option "continue".



MUSHA ALESTE

20 CREDITS :

Appuyez sur Start pour faire une pause. Puis entrez le code suivant : haut, haut, haut, bas, bas, gauche, gauche, gauche, droite, droite, C, C, B, A et Start.

SELECTION DES SECTEURS :

Attendez que le logo "Sega" apparaisse à l'écran. Appuyez, alors, sur Reset. Refaire cette opération dix fois. Le titre et les options du menu surgissent. Maintenez les touches gauche et bas enfoncées. Vous verrez la liste des rounds en dessous du niveau de jeu.

A vous maintenant de choisir votre niveau !

5 VIES EN PLUS :

Appuyez sur Start et sur droite, bas, droite, bas, gauche, haut, gauche, haut, B, C, A et de nouveau Start.

PLUS DE POUVOIR A N'IMPORTE QUEL MOMENT DU JEU :

Appuyez sur Start (le jeu se met en pause) puis pressez sur B, C, B, B, C, haut, bas et A.

Pour devenir vraiment invulnérable, mettez le jeu en pause en maintenant appuyés les boutons A et C. Pressez la touche gauche. L'écran tremblera pendant quelques instants. Répétez cette opération à la fin de chaque niveau pour maintenir votre invulnérabilité. Pour obtenir le "T-Braster", tirez six fois sur votre unité Toz avant de capturer un vaisseau ennemi.

BURNING FORCE™

Pour commencer le jeu avec dix vaisseaux, suivez les instructions.

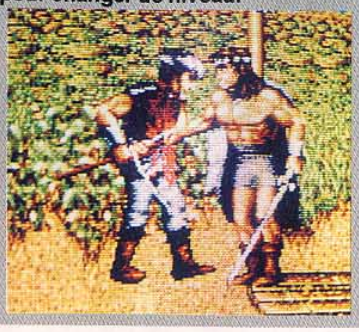
Sur l'écran Start/Option, pressez les boutons B, A, B, A, A, C, A, A. Terminez par le bouton Start.

GAIARES

ガイアレス

SWORD OF SODAN

Voici quelques trucs pour vous en sortir dans ce shoot'em'up : arrivez au tableau des highscores, et inscrivez-vous sous le nom de HINANP :). Durant le jeu vous utilisez le bouton Start d'une manette connexée sur le 2ᵉ port pour changer de niveau.



SONIC THE HEDGEHOG

Ce tip est intéressant car il change la fin du jeu. Lorsque vous aurez tué le Dr Eggman et que Sonic aura traversé Green Hill Zone, maintenez les boutons A, B et C appuyés. Sonic fera alors des choses différentes... Une autre fin peut être obtenue si on ramasse six diamants...

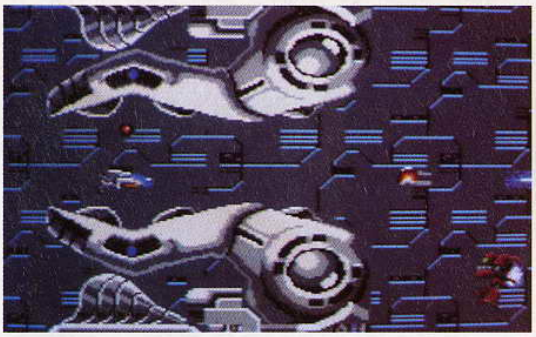
RAMPAGE

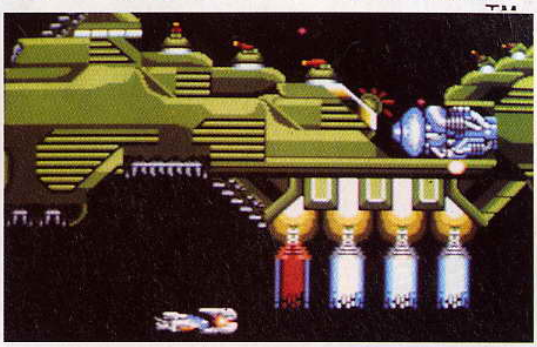
Voici de quoi vous sauver de la frustration de ne pas parvenir à la fin du jeu. Lorsque le Game Over apparaît, vous pouvez continuer (trois fois) en pressant deux boutons en même temps.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

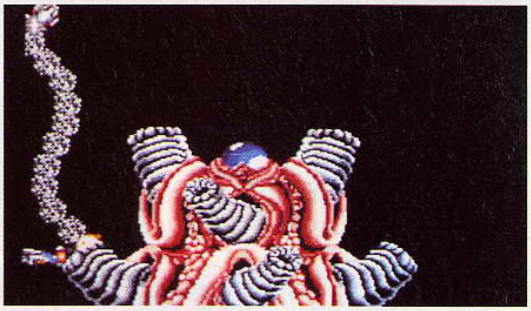
Sur l'écran Game Over, maintenez la flèche de direction vers le haut et appuyez sur le bouton deux, huit fois. Si vous avez à ce moment-là 400$, vous obtiendrez en échange un crédit supplémentaire. Autre Tips pour ce jeu : dans le deuxième niveau qui se passe sous l'eau , tuez la pieuvre et passez de l'autre côté de l'eau. Puis tirez votre joystick plusieurs fois vers le bas. Vous accéderez alors à un niveau où se trouvent des bonus.

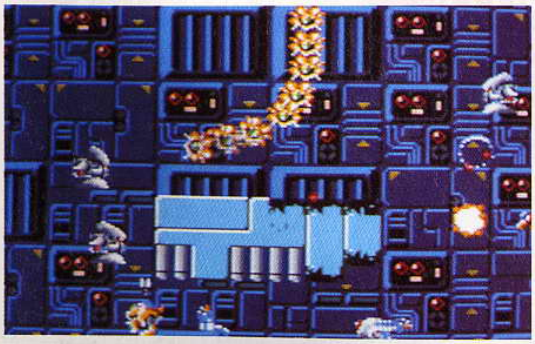
R·TYPE

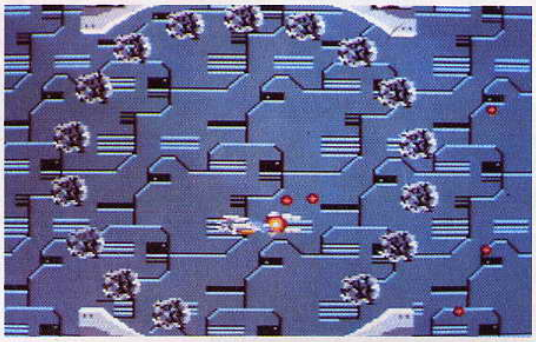




Dans le dur combat qu'il faut mener ici, on ne "crache" pas sur l'invincibilité : pour l'obtenir, il vous faut deux manettes. Eteignez la console et maintenez, sur la première manette, les boutons en bas et à droite et, en même temps, sur la deuxième manette, maintenez les boutons sur la gauche et vers haut . Appuyez sur le bouton Un de la deuxième manette. Allumez la machine en continuant toutes ces actions Une fois que l'écran de présentation apparaît vous pouvez y aller en tout sécurité : vous serez invincible !







PRO WRESTLING

Dans ce match de catch saignant, vous allez bien avoir besoin d'aide ! Pour être sûr de gagner, frappez votre adversaire au poing ou au pied trois fois de suite, sans faire d'autres mouvements.

Si vous arrivez à le clouer au sol, c'est gagné !

TENNIS ACE

Si cela vous ennuie de jouer tous les matchs, nous avons quelque chose pour vous : pour aller directement en finale essayez le code suivant :

NKOF VVLG
LKGS FCKK

MEGA DRIVE

VALIS III

Découvrez tous les écrans du jeu jusqu'au dernier. Oui vous avez bien lu !

Pour cela, il faut vous servir des touches du joypad : lorsque le titre s'affiche appuyez sur A et C et déplacez la "manette" diagonalement vers le haut à gauche. Pressez la touche Start et vous verrez les écrans désirés.

Aussi pour accéder au niveau caché, maintenez la "manette" vers le haut et appuyez sur les boutons A et C toujours sur l'écran de présentation.

La touche Start vous révèlera le menu caché.

VERYTEX

Un bouclier ne peut pas faire de mal ! Mettre le jeu en pause et appuyez sur A, B et C et agitez le joypad un petit peu. Retirez la pause et vous serez doté d'un bouclier. Cela peut se faire autant de fois que vous le désirez. Parfois cela peut même vous faire obtenir des vies supplémentaires.

HELLFIRE

Si vous avez des problèmes avec ce super shoot'em'up (un des meilleurs sur Megadrive actuellement), essayez ce tip qui vous fera obtenir 99 vies supplémentaires .

Allez dans le menu options et sélectionnez le niveau difficile.

Ensuite sélectionnez la musique et écoutez la pendant soixante-dix secondes.

Le jeu commencera, alors, automatiquement.

“Six tops d’un block, c’est six tops non stop”

LA RADIO FUN, C’EST FUN RADIO.

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23,* écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

* 3,65 par appel

CHOPLIFTER II

Davantage de conseils que de tips pour ce jeu sur Gameboy. Suivez-les !

OBSERVEZ LE PETIT OISEAU !

Votre hélicoptère n'est pas le seul à prendre les airs. Observez les oiseaux : si vous leur rentrez dedans vous perdrez de l'énergie. Votre mort sera inévitable si vous touchez le plancher des vaches.

NUAGES ET PLUIE

Gardez un œil sur les nuages pendant le jeu. Ils peuvent arriver lentement sans que vous ayez pu le remarquer. Certains vous causeront des dégâts importants. Vous risquez même de perdre le contrôle de votre engin jusqu'à ce que le danger soit passé. Si vous perdez trop d'énergie, vous mourrez.

LES OTAGES

Il est extrêmement imprudent de prendre à bord de votre hélicoptère trop d'otages. Si vous êtes abattu vous devrez retrouver de nouveaux otages. Il sera alors difficile de terminer votre mission. Dans de nombreux niveaux, il y a trois ou quatre "extra" otages. Malheureusement les niveaux suivants ne sont pas aussi sympathiques. Ils ne donnent aucun otage supplémentaire.

MISSION IMPOSSIBLE

Si vous êtes assez habile, vous parviendrez à détruire les ennemis, même ceux du dernier niveau. Une fois qu'ils ont mordu la poussière, des icônes révèlent au joueur ce qu'il faut faire. Par exemple, au niveau trois, les otages à libérer se trouvent sur le pont du vaisseau de guerre. De plus il est impossible de se poser à terre. La ruse ici est de trouver et ramasser l'icône R qui vous permettra de remonter les otages à l'aide d'une corde.

MOTS DE PASSE

Pour finir en beauté, quelques mots de passe qui vous mèneront à la fin du jeu.

SECTOR 1-3 : LKYBYSS
SECTOR 2-1 : CHPLFTR
SECTOR 2-3 : RGHTHND
SECTOR 3-1 : GDGMPLY
SECTOR 3-2 : TRYHRDR
SECTOR 3-3 : SPRYSKS
SECTOR 4-1 : CMPTRWZ
SECTOR 4-2 : CHPYBYS
SECTOR 4-3 : VRYHPPY
SECTOR 5-1 : GMBTQZD
SECTOR 5-2 : LVLYTYZ
SECTOR 5-3 : GDDYGMZ

SPIDER-MAN®

C'est sûrement la meilleure version sur console du célèbre homme araignée. Tips et conseils à la pelle.

A L'EXTERIEUR DU DAILY BUGLE

Lancez votre toile d'araignée et rejoignez la fenêtre ouverte en haut à droite du building Bugle. Utilisez le bouton B pour ramper jusqu'à la fenêtre. Ne restez pas trop longtemps à cet endroit car le policier vous tirera dessus. N'essayez pas de le tuer car il est invulnérable à toute forme d'attaque.

L'ENTREPOT

Rien de plus facile que cette action. Avancez de la gauche vers la droite à l'écran en massacrant tous vos adversaires. Quand ils sont "out", un monte-charge apparaît.

Lancez votre toile dessus pour immobiliser le conducteur. Utilisez le coup volant pour atteindre celui-ci mais faites attention à la direction que va prendre le véhicule juste après votre coup. Le docteur Octopussy apparaît.

"Embobinez"-le avec votre toile puis frappez-le jusqu'à sa neutralisation complète.

Facile !

LES EGOUTS

Le repaire gluant du lézard est le suivant sur la liste de Spiderman des lieux à explorer.

Allez de la gauche vers la droite et détruisez les sbires du mutant Lézard en prenant garde à leurs pièges en bas de l'écran. Si vous tombez dans un de ces pièges, tous les ennemis réapparaîtront miraculeusement.

Restez toujours en mouvement pour ne pas tomber entre les griffes de "Lizzie-baby".

LA CENTRALE ELECTRIQUE

Ce niveau est très difficile car des attaques électriques jaillissent de toutes parts pour électrocuter Spiderman.

En observant bien les murs, vous trouverez des leviers. Appuyez sur un des leviers et l'attaque électrique s'arrêtera pour un temps. Ensuite dépêchez-vous de trouver le prochain levier avant que les bombardements électriques ne reprennent. Entre toutes ces "coupures", il vous faut vous débarrasser des ennemis. Mais ensuite, le terrible Electro apparaît pour vous combattre.

GUNDAM F91

Voici des indications sur cette guerre de robots. La notice étant en japonais, ces renseignements devraient vous aider.

AU COMMENCEMENT

Vous commencez le jeu avec deux robots. il n'y a aucune différence au départ entre ces deux robots mais par la suite, ils se différencieront par leurs armes. Plus tard, vous serez dotés de nouveaux robots, les "étonnifiants" F91.

Choisissez votre robot avec la manette. Appuyez sur A pour confirmer. Pressez le bouton B. Ensuite lancez la partie en utilisant la touche Start.

CHOISISSEZ VOTRE CIBLE

La carte principale des options vous donne des informations sur la position des robots ennemis. Si vous gagnez le combat vous reviendrez à la carte pour choisir une nouvelle cible. Lorsque tous les ennemis sont détruits, vous passez à une autre campagne. Si pendant l'un des combats, vous êtes touché, revenez au menu pour sélectionner un autre robot.

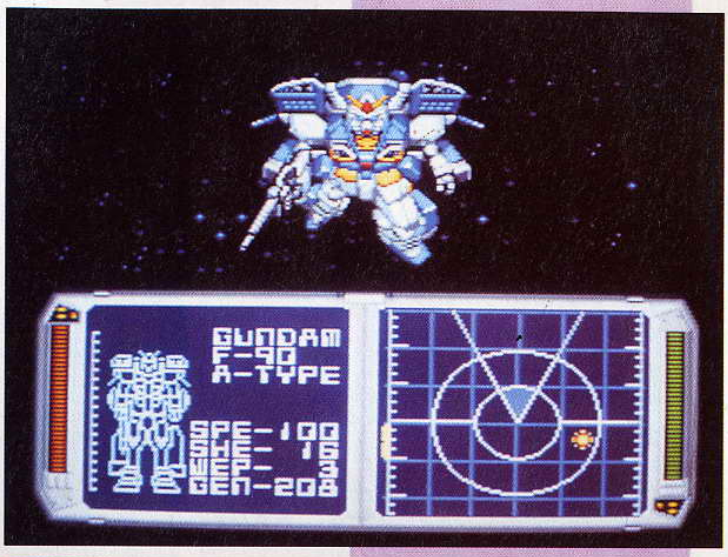
Déplacez votre robot à l'intérieur de la carte et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez l'endroit voulu en appuyant de nouveau sur le bouton A.

CONNAITRE VOS ENNEMIS

Pour terminer chacune de vos campagnes, vous devez abattre les esquadrons ennemis qui se composent de trois ou quatre robots de tailles différentes (il y a sept sortes distinctes). Identifiez-les bien pour parvenir à les détruire.

ECONOMISEZ L'ENERGIE

Cette barre jaune représente ce qui vous reste comme énergie. Trop de tirs ennemis et votre énergie disparaîtra rapidement. Si la barre d'énergie est basse, vous flotterez à jamais dans l'espace et vous verrez s'afficher Game Over.



SYSTEMES

Ce diagramme est utilisé pour sélectionner les armes. En mode combat, utilisez votre manette pour faire défiler les armes disponibles. Après avoir sélectionné une arme, elle est alors indiquée en rouge, appuyez sur A pour l'utiliser.

ECRAN PRINCIPAL DE VISUALISATION

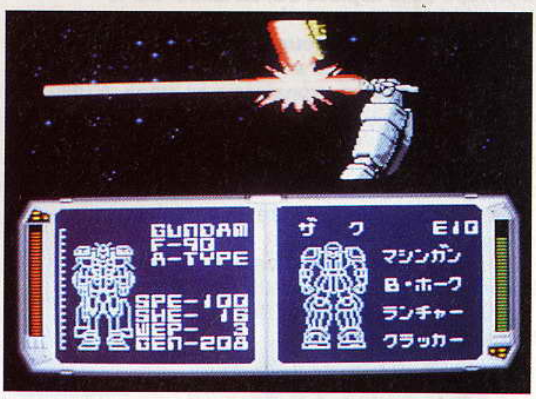
Cet écran présente la bataille au joueur. Il vous est possible de voir les succès et les échecs de vos propres attaques ainsi que de celles de vos ennemis.

PRESENTATION DU RADAR

Cet écran montre la position des unités ennemies proche de vous. En utilisant le Control Pad, vous vous orientez par rapport aux ennemis (points jaunes) et à votre objectif (triangle). Votre aire de déplacement est partagée en trois sections. Les armes sont adaptées pour chaque portée : le canon laser est plus efficace, par exemple, pour la section qui correspond à la distance la plus longue mais il se révèle carrément inefficace à très courte portée.

COMPTEUR DE VIE

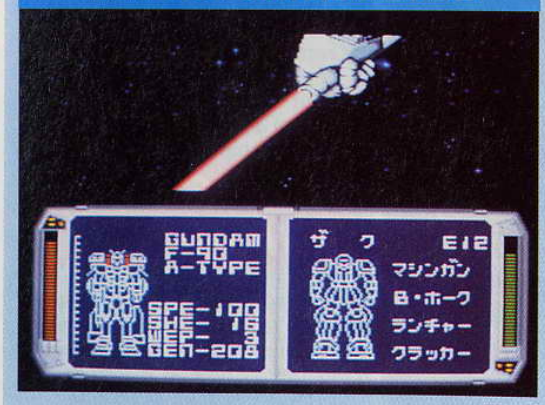
La barre verte symbolise les avaries subies par le robot. Si la barre est au plus bas, c'est terminé pour vous : Game Over.



DES FUSILS ET DES ROSES

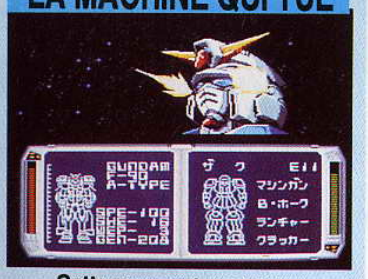
Vous commencez le jeu avec trois armes. Chacune d'elles a ses caractéristiques propres. Après votre premier succès, votre robot se trouve doté de nouvelles armes.

LE POUVOIR DE L'EPEE



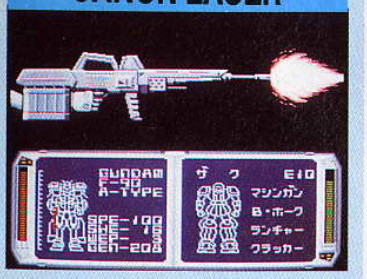
Elle cause beaucoup de dégâts mais vous devez être proche de l'ennemi pour avoir un effet satisfaisant.

LA MACHINE QUI TUE



Cette arme est assez peu efficace mais elle est également peu gourmande en énergie. A utiliser au milieu du jeu.

CANON LASER



Une arme qui dévaste tout mais qui épuise votre énergie : vous vous retrouvez vite à zéro.

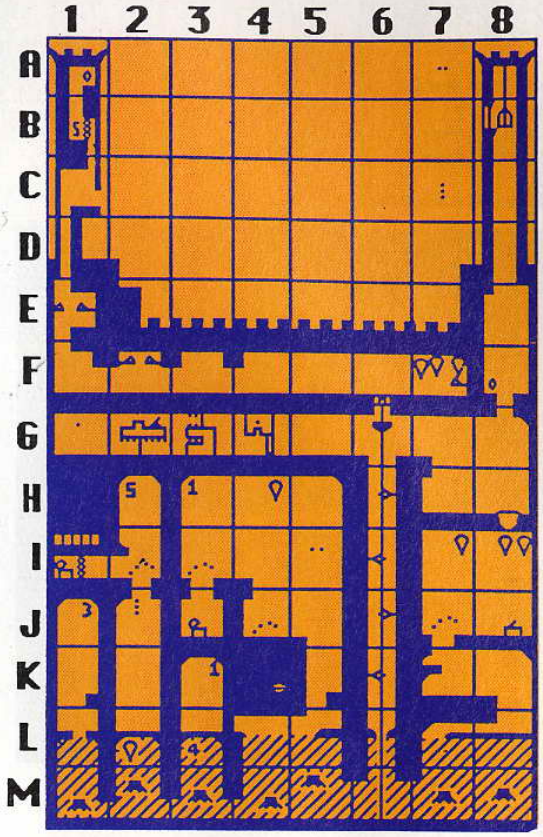
VOTRE DEFENSE

Les ennemis possèdent des armes d'une grande variété. Lorsque votre radar annonce une attaque ennemie, votre écran de visualisation vous indique quelles armes utiliser pour vous défendre. Bougez le joypad dans une des quatre directions pour éviter l'attaque.

A BOY AND HIS BLOB

Quelques conseils pour utiliser au mieux toutes les possibilités de transformation du Blob.

LIQUEUR : transforme Blob en une échelle qui lui permet d'atteindre les plates-formes du bas. L'avantage est qu'il peut vous suivre ensuite.
FRAISE : le Blob se transforme en un pont qui permet de passer les précipices.
NOIX DE COCO : il se change en noix de coco qui servira dans la pièce 2G. La lancer sur le levier.
SODA : cette bulle vous protège des chutes et vous permet de respirer sous l'eau.
BANANE : Blob se transforme en singe. A utiliser en 3G.
POMME : Blob se change en un bonbon acidulé à employer dans le trou de la pièce 4G afin d'ouvrir la porte.
VANILLE : le Blob devient un parapluie qui vous permet d'aller plus loin.
TANGERINE : Blob devient un trempoline. Rebondir dessus et vous sauterez très haut.
"ROOT BEER" : le Root Beer transforme le Blob en missile "à main".



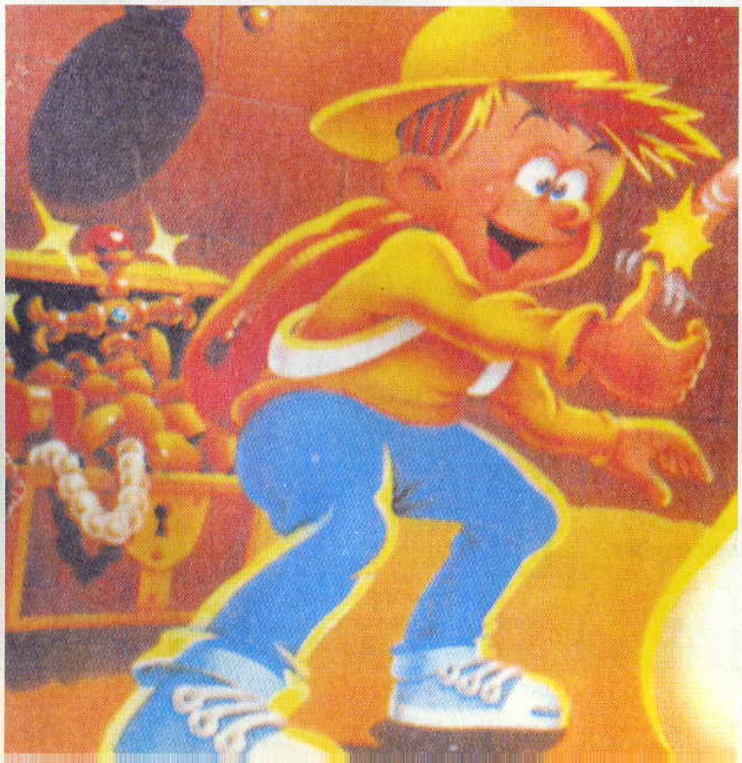
MIEL : Blob se transforme en un oiseau-mouche qui vous permet de rejoindre les plates-formes supérieures.
KETCHUP : si le Blob reste loin derrière vous, il réapparaîtra subitement à vos côtés.
PUNCH : un trou est fait pour que le garçon tombe dedans.
CITRON : utilisez ce bonbon pour transformer le Blob en clé qui ouvrira la porte.
MENTHE : Blob se change en glace qui peut éteindre le feu. Soyez prudent car cela peut irriter le pauvre Blob !

DAEDALIAN OPUS

Changement de niveau qui ne mange pas de pain : entrez le mot ZEAL

BUBBLE BOBBLE

Pour le mode entraînement, voici ce qu'il faut faire. Entrez le mot de code habituel mais quand vous voyez un L dans le mot changez-le par un T. Voilà c'est tout.

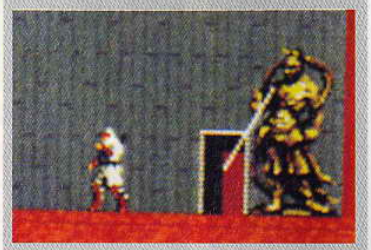


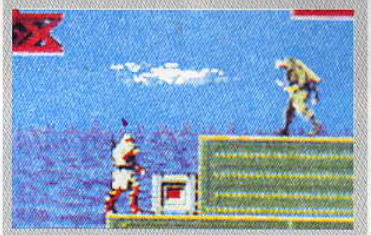
GAME GEAR

Voici maintenant quelques trucs pour la Game Gear.

GG SHINOBI

C'est sans doute un des bests sur cette machine et la musique est bien à la hauteur. Pour changer de musique quand vous le désirez : quand le titre est sur l'écran, appuyez sur A et B en même temps que sur la touche Start.





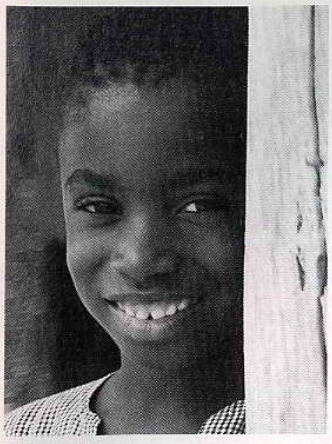
REVENGE OF DRANCON

Pour choisir les différents niveaux, descendre la manette vers le bas et pressez Sart, puis appuyez sur la touche de haut. Tout cela se fait quand s'affiche l'écran de présentation sinon aucune chance d'y parvenir.

PSYCHIC WORLD

Pour avoir quelque chose entre les oreilles, vous pouvez toujours essayer ce tip. Quand le titre est affiché, maintenez les touches haut et gauche appuyées. Pressez la touche Start pour faire apparaître le menu.

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

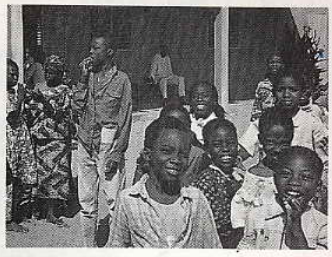
A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Kenya, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des instituteurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

78/80, rue de la Réunion
75020 PARIS - Tél. (1) 43.73.52.36

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion – 75020 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :
☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
En majuscules S.V.P.

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

Tél. _____

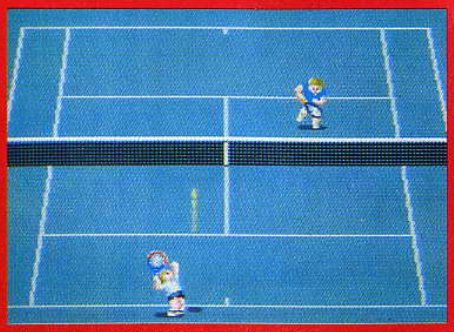
Profession (facultatif) _____

XXX16

HIT PARADE

MEGADRIVE

1	STREETS OF RAGE
2	FANTASIA
3	SONIC
4	REVENGE OF SHINOBI
5	ALIEN STORM
6	THUNDERFOX
7	OUTRUN
8	MICKEY MOUSE
9	JEWEL MASTER
10	SUPER MONACO GP



▲ *Final Match Tennis*

▲ *PC Kid II*

◀ *Sonic*

MEGADRIVE

Coup de théâtre ! Sonic recule en troisième position et laisse la place aux deux grosses cylindrées du moment, l'excellent Streets Of Rage et le plus contestable Fantasia.

PC ENGINE

1	PC KID II
2	FINAL SOLDIER
3	JACKIE CHAN
4	ADVENTURE ISLAND
5	FINAL MATCH TENNIS

PC ENGINE

Peu de changement, avec PC KID 2 toujours indécrochable. On note que le tennis tient mieux le coup que le foot, puisque Power Eleven sort du hit.

▲ *Alien Storm*

▲ *Streets of Rage*

TOUS FORMATS

GAME BOY

1	SUPER MARIO LAND
2	DUCK TALES
3	TORTUE NINJA
4	ROBOCOP
5	GREMLINS 2

GAME BOY

Super Mario Land en tête, c'est logique. Mais on attendait une meilleur résistance de Tortue Ninja. Apparition remarquée de Duck Tales. Robocop, décidément, se maintient.

▲ *Super Mario*

▼ *Teenage Mutant Ninja Turtles*

SEGA 8 BITS

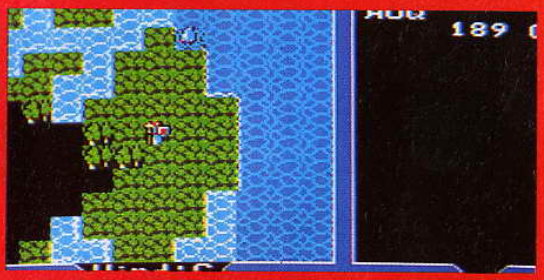
Super Monaco apparaît tout de suite à la première place ! Une entrée fracassante, qui laisse Mickey Mouse et le presque vieux Moowalker jouer les seconds rôles. Pour le reste, peu de changements. Paperboy a la vie dure.

▲ *Wonderboy III*

▲ *World Cup Italia*

SEGA 8 BITS

1	SUPER MONACO GP
2	MICKEY MOUSE
3	MOONWALKER
4	DOUBLE DRAGON
5	SUPER TENNIS
6	ULTIMA 4
7	GOLDEN AXE
8	PAPERBOY
9	WONDERBOY 3
10	WORLD CUP ITALIA '90

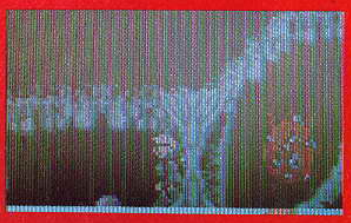


▲ *Ultima IV*

LYNX

1	RYGAR
2	GAUNTLET
3	SLIME WORD
4	WARBIRDS
5	BLOCK OUT

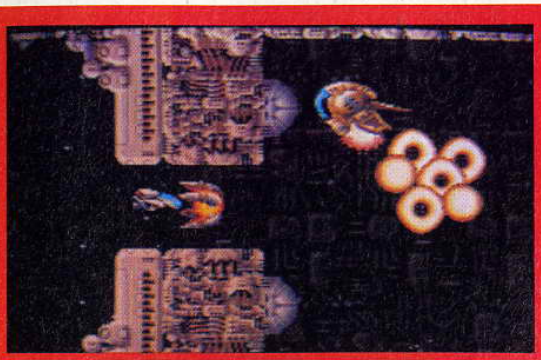
Slime World ▶



▼ *Warbirds*

LYNX

Beaucoup de mouvement chez Lynx, because beaucoup de nouveaux titres. On retrouve seulement le désormais classique Block-Out. Rygar et Gauntlet prennent les devants, comme on s'y attendait.



◀ *Super R Type*

▼ *Final Fight*

SUPERFAMICOM

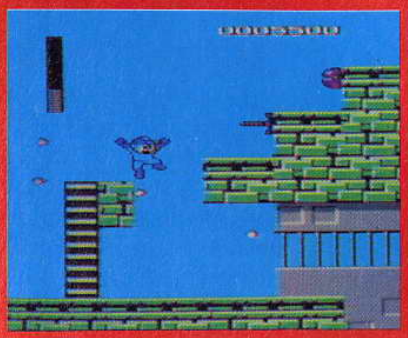
1	FINAL FIGHT
2	ACTRAISER
3	Y S 3
4	SUPER R-TYPE
5	SUPER MARIO

SUPERFAMICOM

Tiens, une console sur laquelle un "Mario" recule ? Mais les hits de ce mois sont ceux des joueurs "durs" : Final Fight, plus YS 3, plus Super R-Type, ça déménage !

NINTENDO

Déjà en tête sur GameBoy, Mario et compagnie rafle une autre première place ! Derrière, c'est le grand retour de la Légende de Zelda, vraiment inusable. On remarque quatre jeux d'aventures, et deux Mario's : les joueurs NES aiment les surprises.



▲ *Megaman*

▲ *Super Mario*

NINTENDO

1	SUPER MARIO BROS 2
2	LEGEND OF ZELDA
3	THE ADVENTURE OF LINK
4	MEGAMAN 2
5	BATMAN
6	DOUBLE DRAGON 2
7	TORTUE NINJA
8	DR. MARIO
9	FESTER'S QUEST
10	ADVENTURE OF LOLO

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Dans cette "excellente aventure" vue chez Micromania, le diabolique docteur Nomolous a décidé de changer le futur, et pas en bien, évidemment ! Bill et Ted (vedettes d'outre-Manche que personnellement je ne connais pas) partent donc à travers le temps pour éviter cette catastrophe. Mission : récupérer tous les fragments temporels que le docteur fou a éparpillés dans le passé.

Ce scénario d'une sublime originalité ne donne pas du tout un jeu d'aventure (contrairement au titre), mais un jeu de plates-formes à tableaux successifs. Il faut ramasser tous les fragments temporels d'un tableau pour déclencher l'ouverture d'une porte et passer au suivant. Le jeu est découpé en dix époques (Autriche 1805, Mexique 1879, Grèce 410 av. JC, âge de pierre, etc.) comprenant chacune cinq tableaux. Un mot de passe conclut chaque époque et évite de recommencer au début.

Les manipulations sont simplissimes : Bill (ou Ted, peu importe) court, saute, tombe, grimpe. Il ramasse les fragments temporels en les touchant. Il doit éviter le contact de monstres aussi divers qu'historiques, d'Abraham Lincoln à Jeanne d'Arc en passant par le très redoutable Einstein... Pas question de les détruire : il faut seulement apprendre à anticiper sur leurs tirs et leurs mouvements.

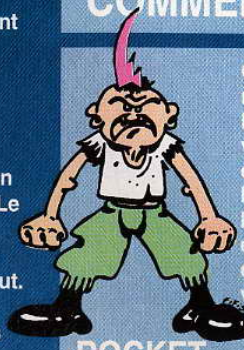
Une jolie panoplie de bonus complète le tout : bouclier de protection, pierre tombale d'invincibilité, bombes, ballon pour voler, et horloge pour gagner du temps, puisque chaque tableau est chronométré.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Ok, ce jeu est plutôt banal... Mais pourtant, impossible de s'en détacher : les tableaux sont très variés, chacun a son type de difficulté, et il faut même beaucoup réfléchir pour trouver le bon parcours à partir de l'époque 3. Comme les contrôles du personnages sont très souples et très nets (sauts excellents), le plaisir de jeu est total. Et quand même, il y a cinquante tableaux, tous différents ! Durée de vie maximale.

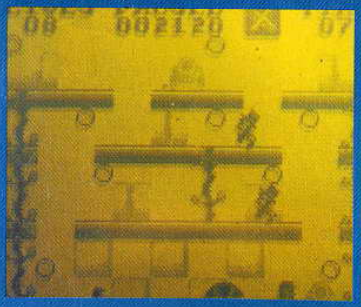
COMMENTAIRE

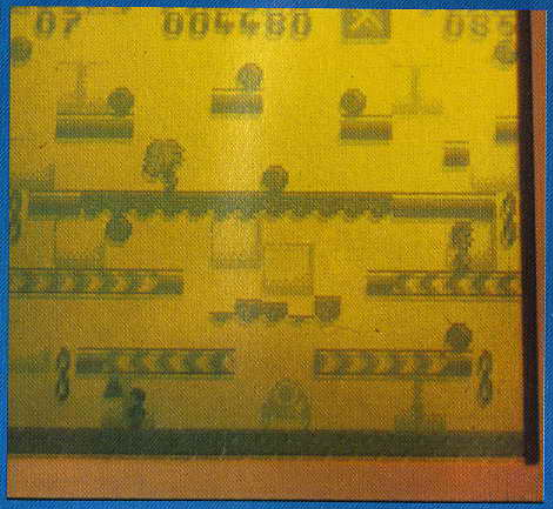


ROCKET

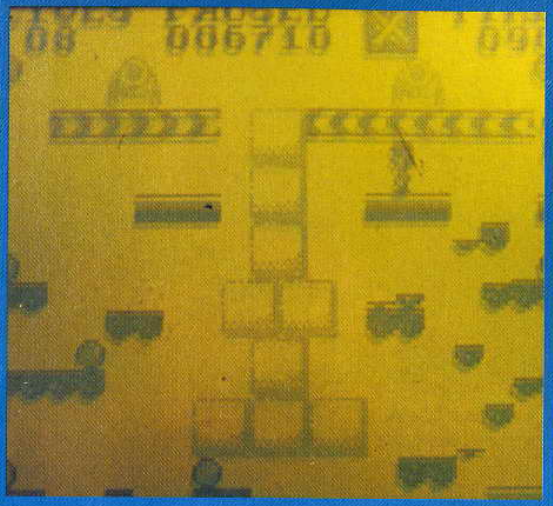
On se croirait revenu à l'époque des vieux jeux à cristaux liquides ! Donkey Kong et toute la clique, vous vous souvenez ? Echelles, tapis roulants, cordes qui se balancent, monstres balourds, etc. Complètement démodé ! Et ce n'est pas en accumulant mille tableaux qu'on fait du neuf avec du vieux... Uniquement pour les nostalgiques.

Les pastilles rondes sont les fragments temporels. En haut, de vilains "Beethoven" patrouillent. En bas, l'homme-champignon lance son chapeau mortel vers Bill (ou Ted). ▼



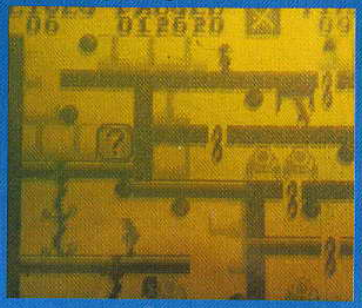


Ça se complique ! Les plates-formes rayées sont des tapis roulants. Remarquez Einstein, en haut, qu'on reconnaît à sa grosse tête et à son imposante chevelure.



◄ *L'horreur : toutes les plates-formes noires de ce tableau disparaissent lentement sous vos pieds ! Il faut sauter vite.*

Le bonus secret ("?") est bien loin... Mais le fragment temporel du bas, ramassé tout de suite, ouvre un passage secret. ▼



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
GRAPHISME	75%
BANDE-SON	92%
JOUABILITE	99%
DUREE DE VIE	99%
INTERET	83%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

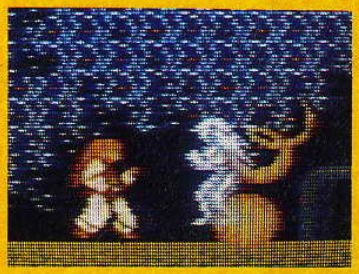
KABUKI QUANTUM FIGHTER

Nous sommes en 2056 et les ordinateurs contôlent pratiquement tous les aspects de la vie humaine. Malheureusement, ils contrôlent également l'ensemble des capacités de la défense nucléaire. Une poignée de "psycho-terroristes" dérangés s'est regroupée pour infiltrer le centre US dans l'intention de réduire la Terre en cendres.

Bien que la capture soit inévitable, ils ont mis à profit leurs capacités pour modifier le programme nucléaire — de telle sorte que la Terre se trouve face à Armageddon à tout moment ! Quelqu'un doit débarrasser l'ordinateur des modifications du programme, et l'homme de la situation est Scott O'Conner — expert en informatique, champion de karaté et héros sur tous les plans.

A l'aide d'un nouveau système de transfert d'images, ses forces vives sont transformées en données informatiques brutes, puis réassemblées dans l'ordinateur central. Une fois à l'intérieur, ses capacités sont poussées à leurs limites lors de la bataille qu'il mène contre les nouveaux habitants de l'ordinateur...

▲ *Kabuki grimpe sur les processeurs, quel as !*



▲ *Le gardien de fin de niveau 1 se frotte à Kabuki !*

▲ *Une chevelure aux pouvoirs considérables, en fait une vraie arme !*

▲ *Voici le gardien du niveau 2. Allons-y, Kabuki.*

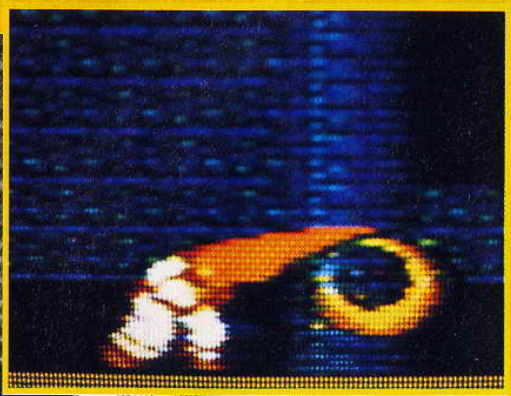
COMMENTAIRE

JULIAN

Voici un type avec la tignasse la plus dé-li-ran-te de tous les temps Une chiquenaude de son toupet, et en avant la musique ! Mis à part les ravages liés aux cheveux, ce jeu est très similaire à Shadow Warriors. Cependant, je l'ai trouvé plus doux, plus astucieux, d'une présentation plus agréable et proposant davantage de variété et de défi ! Certains des méchants sont vraiment super, et les situations dans lesquelles Kabuki se retrouve plus loin dans le jeu sont vraiment géniales. Si vous recherchez un beat'em up de première classe, faites un tour jusqu'à votre revendeur le plus proche et mettez la main dessus avant qu'il ne disparaisse de façon "permanente".

KABUKI KORNER

Kabuki est un ninja asiatique dur — avec une tignasse mortelle ! Ses cheveux peuvent être éliminés à n'importe quel poste informatique et assurent sa propre coupe au bol plutôt mortelle à quiconque se trouve sur son passage ! Kabuki ressemble assez à Strider pour ses capacités athlétiques, puisqu'il est capable de se suspendre aux griffes des processeurs et de se balancer dangereusement au plafond. A partir de ces plates-formes, il est libre de faire des sauts périlleux où bon lui semble !

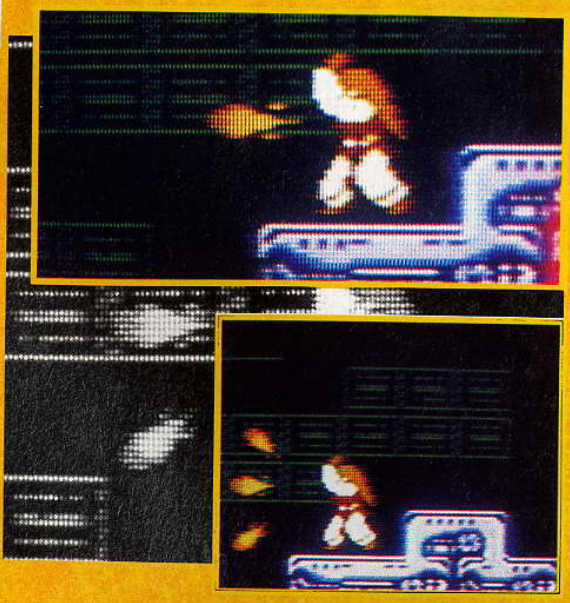


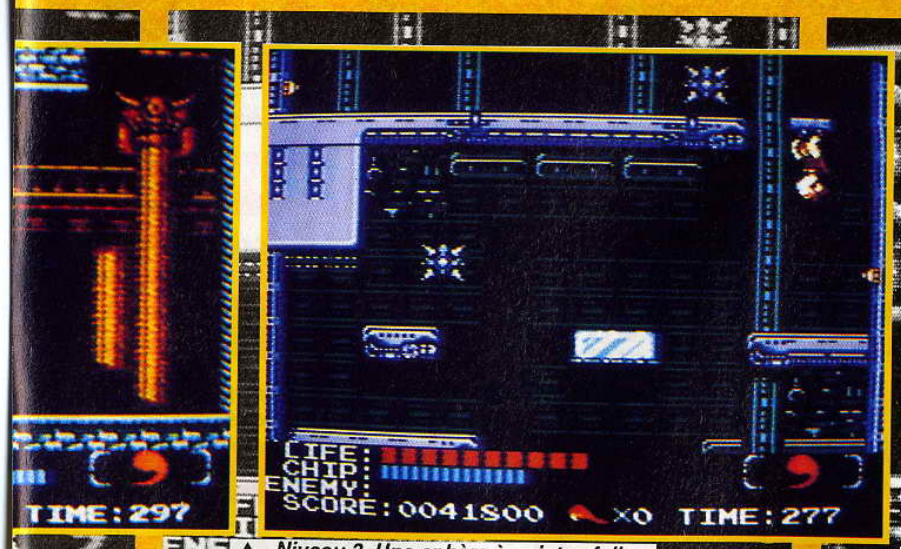
▲ *Les cheveux de Kabuki distribuent des raclées mortelles !*

UKI VITUM RIOR

L'ARSENAL DE KABUKI

En plus de sa tignasse rousse permanentée constituant une arme mortelle, Kabuki porte une panoplie d'armes qui tombent à point pour s'occuper des méchants vicieux qui errent dans les niveaux des plates-formes. Il débute avec une seule arme mais en gagne une, d'un modèle amélioré, à chaque niveau. Par exemple, le niveau 1 attribue à Kabuki un petit instrument de faible calibre, rejoint au début du niveau 2 par un modèle plus important qui crache le feu, capable de couper en deux les assaillants ! Au troisième niveau, il accède à un pistolet laser tri-directionnel. Personne ne cherche de noises à un Kabuki armé jus-





▲ *Niveau 3. Une sphère à pointes folle furieuse crée quelques problèmes.*

▲ *Un saut géant de Kabuki.*

DES BONUS A RAMASSER

Une fois éliminés, la plupart des méchants de Kabuki laissent une sorte d'icône derrière eux, qui se présente sous forme d'énergie supplémentaire ou de puces. Les armes supplémentaires sont alimentées par des puces et, plus l'arme est puissante, plus elle nécessite de puces pour tirer. L'économie des puces représente la clé du succès dans Kabuki. Epargnez vos forces et, lorsque vous atteindrez le gardien de fin de niveau, vous devriez pouvoir vous en débarrasser aisément.

▲ *Un bonus à ramasser : il donne de l'énergie supplémentaire.*

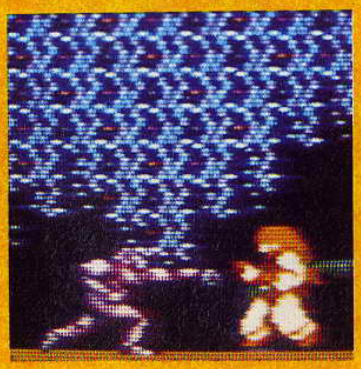
COMMENTAIRE

RICH

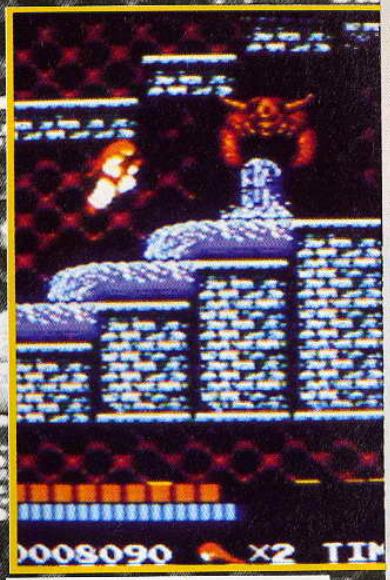
Kabuki est un jeu tout à fait novateur. En effet, avez-vous déjà vu un jeu dans lequel le personnage principal expédie ses ennemis en les fouettant avec son épaisse chevelure ? Je suis sûr que non. L'action proprement dite est incroyablement similaire à Shadow Warrior (que nous avons passé en revue le mois dernier) avec tous les mouvements athlétiques — l'interaction avec l'arrière-plan est un peu plus facile. Le jeu vous met à l'épreuve, les graphismes et le son complètent la remarquable jouabilité, alors achetez-le dès que vous le verrez...

LES GARDIENS DE FIN DE NIVEAU

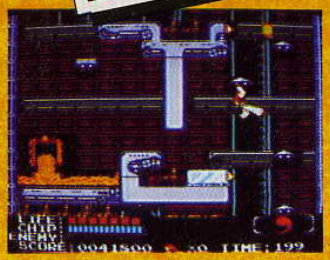
A l'issue de chaque niveau, Kabuki est confronté à un gardien qui prend la forme d'un espèce d'as du karaté/ninjitsu. Le gardien du premier niveau est éliminé de quelques coups de fouet assénés par les cheveux ultra-coupants, mais la situation devient un peu plus dangereuse au niveau 2, où le gardien se divise en deux et tire de mortels boulets foudroyants sur notre héros !

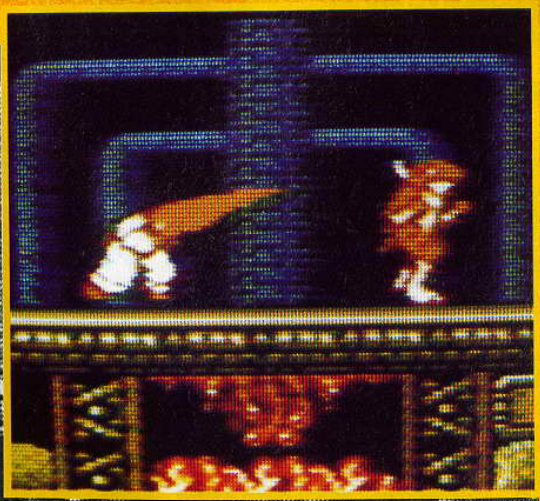


▲ *Attention à ces pointes mortelles, Kabuki !*



▲ *Kabuki lutte contre les courants.*





▲ *La chevelure de Kabuki en pleine action. Dommage que cette femme soit hors de portée.*

EDITEUR : HAL
PRIX : NC
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : AGREABLE

PRESENTATION 90%

Excellents écrans d'intro dans le style japonais et jeu raffiné.

GRAPHISME 89%

Sprites au dessin agréable et arrières-plans sombres et maussades.

BANDE-SON 81%

Airs d'ambiance et effets adéquats.

JOUABILITE 92%

L'action sur la plate-forme beat'em up du ninja est captivante dès le démarrage.

DUREE DE VIE 89%

Kabuki est un dur à cuire ; il vous maintiendra très longtemps collé à votre Nintendo.

INTERET 90%

Un excellent jeu de style Batman qui devrait plaire à tous les joueurs NES.

COMMENTAIRE

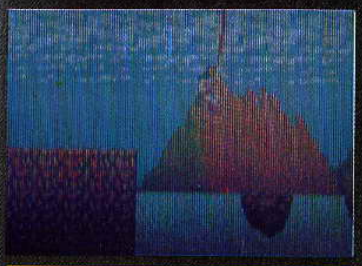
DAMON

Rastan Saga est un bon beat-them-all à l'action variée et aux niveaux diversifiés. La réalisation est agréable, avec des monstres bien dessinés et une animation fluide. Toutefois, il souffre de quelques problèmes de jouabilité : impossibilité de se déplacer pendant que l'on frappe et gestion peu pratique des grands sauts. La musique est agréable mais les bruitages d'action trop limités. En dépit de ces défauts, le jeu demeure agréable.

▲ *Et vlan, dans le bide !*

Descendez quelques instants dans le souterrain pour récupérer la hache.

RASTAN SAGA



▲ *Jouez les Tarzan en vous balançant sur la liane et franchissez ainsi sans mal la rivière.*

Pour sauver la belle princesse, Rastan, notre barbare de service, va se frayer un chemin à travers les sombres terres de Semia, bourrées de monstres divers, de pièges et autres obstacles. Les attaques des monstres sont variées. Certains se précipitent sur lui, d'autres lui tirent dessus, d'autres encore empruntent la voie des airs pour une attaque en piqué ou pour larguer un serpent venimeux.

Si notre héros ne dispose au début que de sa fidèle épée pour se défendre, il pourra heureusement rapidement compléter son équipement avec de nombreux objets : armes plus puissantes (hache, fléau, épée magique crachant le feu) ; armures et bouclier de protection ; potions aux effets divers, sans oublier les bijoux et scrolls de grande puissance.

Combattre n'est pas tout : Rastan devra aussi faire preuve d'habileté en sautant les précipices d'un bond bien calculé, ou en se balançant de liane en liane sans tomber. Par la suite, il lui faudra aussi découvrir les issues bloquées en découvrant la clé correspondante ou en détruisant certains blocs de pierre qui lui barrent le passage. Les monstres qui l'attendent à la fin de chaque niveau (divisés chacun en trois sous-niveaux) sont à la hauteur de son courage et les sept options continues ne seront pas de trop pour terminer le jeu.

Une mêlée inextricable entre Rastan et la chèvre.

Récupérez les bonus au passage (armes, potions, objets magiques, etc.)

TAITO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	72%
GRAPHISME	84%
BANDE-SON	76%
JOUABILITE	72%
DUREE DE VIE	81%
INTERET	80%

1 JOUEURS

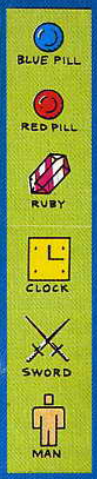
CARTOUCHE

REVIEW

Attirez vos adversaires vers la cabine téléphonique. Si vous la détruisez une surprise vous attend. ▼

Vous venez de passer avec succès les épreuves théoriques pour devenir ninja, mais il vous manque la pratique. Fort heureusement (!) des forces venues de la nuit, commandées par le terrible Dark Lord vont se charger de compléter votre formation. Ils sèment le désordre et la terreur au cœur de City Silent. Pour vous mettre dans l'ambiance, vous apprenez que des ninjas super entraînés ont déjà fait les frais de cette violence. Vous représentez l'ultime espoir... Votre technique des arts martiaux est au début le seul moyen de combattre les ennemis. Plusieurs coups sont nécessaires avant de les voir s'écrouler sous vos yeux. Très vite il faut récupérer des armes (épées) et des bonus (temps, vie...) pour avoir une chance de parvenir jusqu'au monstre de fin de niveau. Ces trésors sont dissimulés dans des cabines téléphoniques, des barils et autres caisses. Pour vous les procurer, vous devez projeter votre adversaire contre ces éléments du décor. Il faut faire vite car ces bonus ne restent que quelques secondes. Des passages délicats demandent une grande sûreté de soi et une bonne agilité : sauter d'une passerelle à l'autre, se balancer au-dessus du vide en se tenant par les poignets. Même si le combat contre cinq ennemis ne vous fait pas peur, il est parfois préférable de s'éloigner pour reprendre son souffle. Vous devez préserver au maximum vos quatre vies (chacune d'elles est composée de cinq points d'énergie). La route est longue pour parvenir au titre suprême de Ninja Gaiden. D'abord nettoyer les rues de la ville, puis le casino, la gare et enfin le palace.

NINJA 外伝 GAIDEN



LES TRESORS CACHES

Blue Pill augmente l'impact de vos coups de 1.
Red Pill l'augmente de 5.
Ruby équivaut à 300 points.
Clock ajoute 20 secondes.
Sword est une épée qui fait des ravages.
Man redonne une vie.

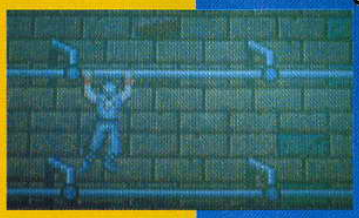
TECMO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
GRAPHISME	87%
BANDE-SON	80%
JOUABILITE	76%
DUREE DE VIE	75%
INTERET	70%

1 JOUEURS — CARTOUCHE

▲ *Un seul coup pour combattre et un seul moyen pour éviter les coups : sauter !*



Même suspendu au-dessus du vide, vous pouvez combattre avec les pieds. Une des animations réussies.

Pour venir à bout du gros "malabar", rapprochez-vous le plus possible de lui en évitant le tronc d'arbre et frappez-le sans vous arrêter.

COMMENTAIRE

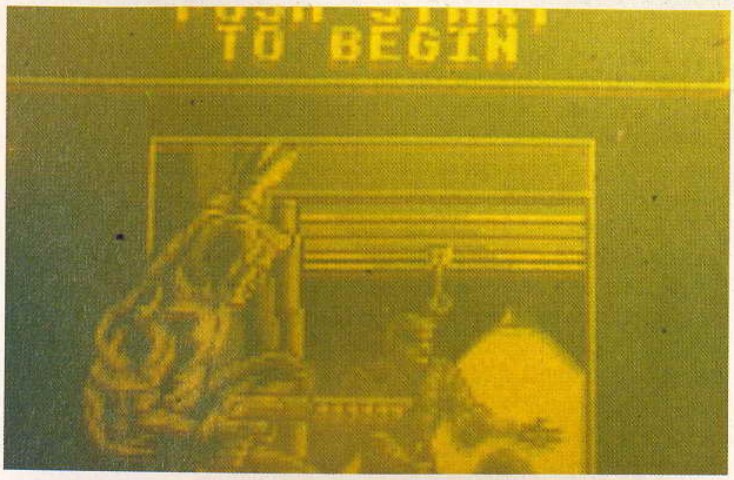
BADIN

Les décors de ce beat' em' up m'ont laissé une très bonne impression. Ils recréent parfaitement l'ambiance de cette ville déserte où il ne fait pas bon se promener. L'animation du héros est une réussite : ses mouvements sont bien décomposés pour un sprite aussi petit. Malheureusement, le reste est très moyen. Lors des combats, il est parfois impossible de voir ce qui se passe : tous les ennemis se jettent sur vous. L'action est très confuse. D'autre part il n'existe qu'un coup pour le combat (bouton B). Cela retire de l'intérêt à la partie. Un jeu somme toute sans grande originalité.

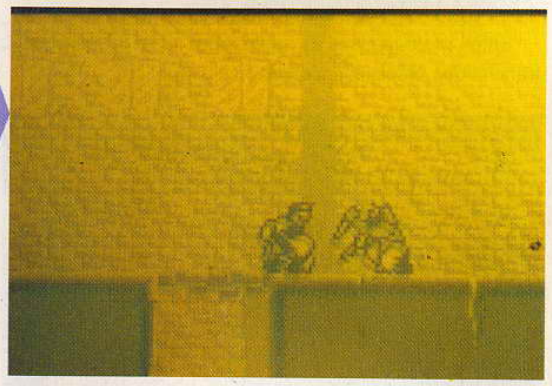
Vous êtes un soldat d'élite de la Navy, et la situation est grave. Un hélicoptère a été capturé par des terroristes qui gardent ses passagers en otages. Première mission : retrouver dans Beyrouth le repaire des terroristes. Deuxième mission : libérer les otages. Mais les choses se compliquent encore, car, chemin faisant, vous avez découvert dans le repaire des terroristes des caisses de missiles Stinger sol-air. Donc, troisième mission : récupérer et détruire toutes ces caisses. C'est alors que survient un nouveau coup de théâtre... Les caisses sont remplies de sable ! Quatrième mission : trouver un informateur qui vous indique la véritable planque des missiles. Cinquième mission, enfin : détruire tous les missiles et exterminer les derniers terroristes.

Bref, vous avez du pain sur la planche ! Heureusement les créateurs de Navy Seals (vu chez Micromania) ont eu pitié de vous. Les quatre premières missions sont accessibles séparément, en mode entraînement. Il faudra pourtant les réussir toutes les quatre successivement pour pouvoir accéder à la phase finale...

Le jeu se situe entre shoot-them-up et jeu de plates-formes. Votre soldat avance dans un décor à plusieurs niveaux (étages, caisses, empilements de bidons) qui défile par scrolling horizontal. Des terroristes surgissent de tous les coins. Un premier tir les repousse, un second tir les tue. Votre héros, très classiquement, court, saute, s'accroupit, et tire. Des caisses de munitions lui permettent de recharger son arme. La vraie baston, quoi !



NAVY SEALS

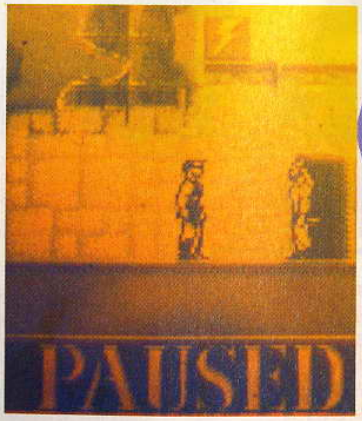


Le terroriste qui approche est accroupi et protégé par un bouclier. Il faut sauter par-dessus ou utiliser une arme spéciale.

COMMENTAIRE

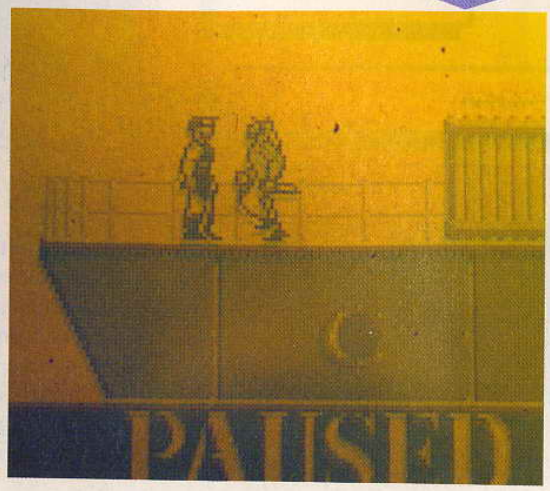
Rien de bien neuf, mais la réalisation de Navy Seals est particulièrement soignée. Scénario solide, phases de difficulté progressive bien dosées, bonne animation des personnages, et beaux écrans d'intermède en début et fin de mission. Le principe des missions d'entraînement avant la mission totale est aussi bien trouvé. Quant aux terroristes qui jaillissent des portes, tombent du haut des caisses et avancent en rampant, ils posent souvent de vrais problèmes tactiques.
On regrettera seulement certaines répétitions de décor d'une mission à une autre, et un manque certain d'armes et de bonus secrets. Mais l'enchaînement des missions reste un challenge intéressant.

EL NIO NIO



Les portes libèrent un terroriste enragé toutes les deux secondes. Au dessus, un bonus de tir (l'éclair).

Sur le pont du bateau où sont (soi-disant) cachés les missiles.



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	90%
GRAPHISME	80%
BANDE-SON	85%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	65%
INTERET	75%

1 JOUEURS

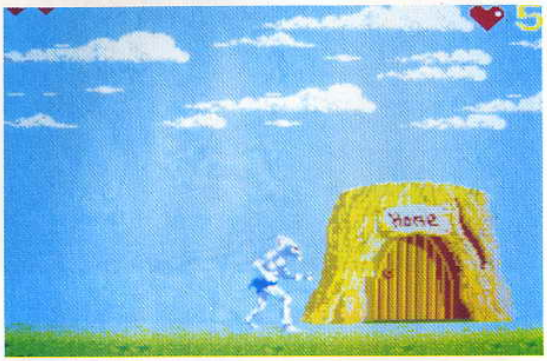
CARTOUCHE

REVIEW

Vous avez été élevé dès votre plus tendre enfance par un puissant sorcier, Maletoth, qui est parvenu à transformer votre esprit et votre corps. Pourtant parvenu à l'âge adulte, un déclic se fait et vous réalisez les horreurs que projette Maletoth. N'écoutant que votre courage, vous allez vous enfoncer toujours plus loin dans son repaire pour le défaire. Ce jeu combine beat-them-all, plates-formes et jeu d'aventure.

En ce qui concerne le côté beat-them-all, vous allez être servi. En effet, vous ne rencontrerez pas moins de cent monstres différents, aux attaques souvent sournoises. Pour vous défendre, vous disposez heureusement d'un puissant coup de poing donné debout ou accroupi, et d'un coup de pied volant, qui expédieront vos agresseurs au tapis. Le jeu ne se résume pas à des combats répétitifs. Il va vous falloir en effet récupérer différents objets, utiles ou indispensables : clés ouvrant des portes, potions de saut, de force ou de soin, etc. De plus, vous devrez aussi reconnaître votre chemin au milieu du gigantesque labyrinthe qui constitue chaque zone et trouver la solution à des puzzles et mystères souvent difficiles à résoudre.

Enfin, vos capacités de saut seront aussi mises à profit, en particulier pour franchir des précipices d'un bond ajusté.



▲ *Entrez dans le souterrain après avoir récupéré la clé qui se trouve un peu à gauche dans le bloc de pierre.*

▲ *Baissez-vous lorsque le premier gardien crache sa flamme et frappez la boule bleue, son seul point vulnérable.*

Gare aux coups d'épée des soldats rhinocéros. ▼

▲ *Les trésors des coffres sont toujours bons à prendre : ici une potion de saut qui vous permettra de récupérer une vie un peu plus loin.*

COMMENTAIRE

DAMON

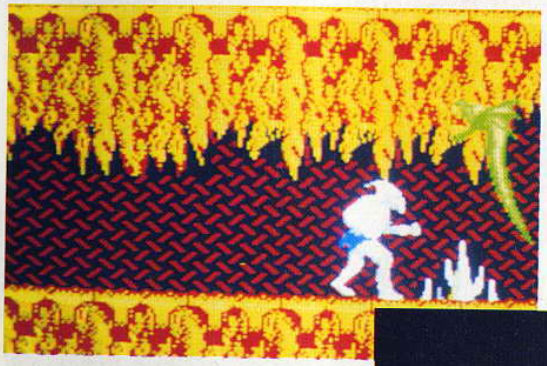
Je serai plus réservé que Robinton. Les décors principaux dans lesquels évolue le héros sont d'une grande platitude que le scrolling différentiel ne parvient pas à faire oublier. En revanche le jeu lui-même est intéressant, grâce à la combinaison de plusieurs facteurs. Ainsi, le danger de se perdre dans le labyrinthe est grand. Le jeu n'est pas linéaire et il est fréquent d'avoir à retourner sur ses pas pour actionner un interrupteur ou trouver une clé. Les monstres de fin de niveau sont redoutables et n'ont souvent qu'un seul point faible. Au chapitre des doléances, il est bien regrettable de ne pas voir prévu de système de sauvegarde. Il n'en reste pas moins que les programmeurs ont réussi un véritable exploit en casant ce jeu complexe sur 256 K.

REVIEW

COMMENTAIRE

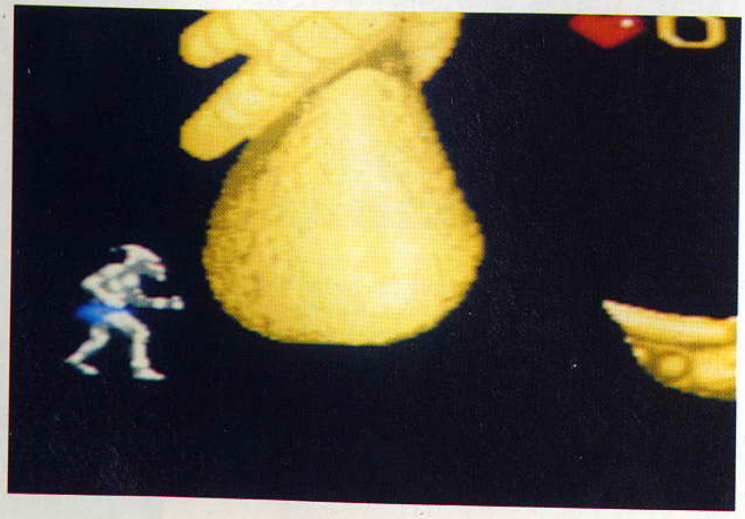
ROBINTON

Lorsque Shadow of the Beast est paru sur Amiga, il avait été accueilli avec enthousiasme par la critique. Il faut dire qu'il exploitait vraiment les capacités graphiques de l'Amiga, machine fort bien dotée dans ce domaine. Aussi son adaptation sur console 8 bits pouvait faire craindre le pire. Il n'en est rien et les programmeurs de Tecmagik se sont vraiment surpassés. Si les décors sont moins beaux que dans la version originale, en revanche le scrolling est une petite merveille, d'une rapidité et d'une fluidité incroyables pour cette machine, le tout complété d'un impressionnant scrolling différentiel pouvant toucher treize plans ! Et ce n'est pas tout ! Le scénario lui-même a été amélioré, avec de nouveaux pièges et des astuces différentes. Un grand jeu.



Les serpents volants sont très dangereux, en outre il faut aussi éviter les stalagmites.

Tuez très vite le second gardien, sinon il vous écrasera sans rémission.



Et voici le monstre qui vous attend au dernier niveau. Prenez garde !

EDITEUR : TECMAGIK
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 72%

La présentation vous fait découvrir une phase du jeu.

GRAPHISME 82%

Le scrolling est impressionnant mais les décors très pauvres.

BANDE-SON 85%

La musique est entraînante mais les bruitages d'action trop rares et peu variés.

JOUABILITE 92%

Rien à redire, que ce soit pour le contrôle du héros ou la gestion des collisions.

DUREE DE VIE 94%

Ce programme vous tiendra de longues heures en haleine et la séquence de fin ne se révèlera qu'aux vraiment pros.

INTERET 92%

Une excellente adaptation du grand hit sur Amiga, encore plus passionnante.

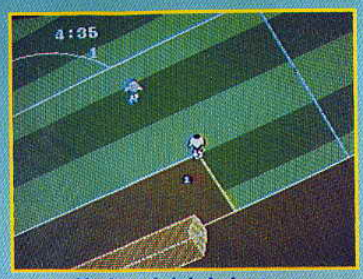
GOA

Du nouveau dans les jeux de football pour les possesseurs de NES. Après Nintendo World Cup (la médaille du plus mauvais jeu de football jamais vu), voici Goal, élaboré par Jaleco. Alors que World Cup gardait un scrolling horizontal relativement conventionnel, Goal apporte une nouveauté puisqu'il se présente en 3D isométrique, d'inspiration Zaxxon.

Les règles habituelles du foot sont de rigueur mais le jeu est agrémenté de nombreuses options. Vous jouerez seul ou à deux et disputerez même un championnat où vous affronterez 16 des meilleures équipes du monde. Vous pouvez aussi choisir de disputer un tournoi qui vous oppose aux équipes les plus prestigieuses des Etats-Unis, Kansas, Chicago, Dallas et Boston.

UNE OPTION ORIGINALE

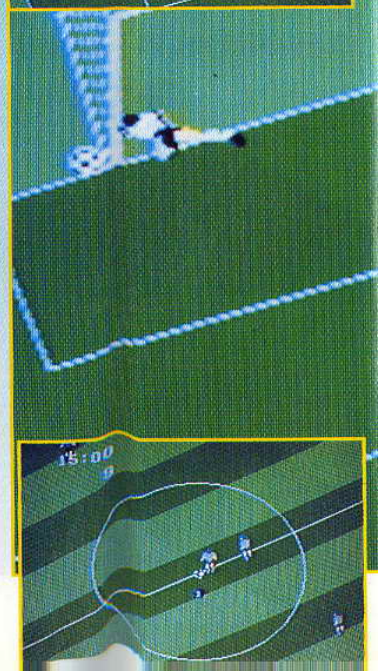
L'option la plus originale de Goal est la "shoot competition". Elle ne fait pas appel aux équipes complètes mais oppose un joueur seul à deux défenseurs plus un goal. Comme dans le jeu d'arcade, on peut choisir de jouer soit contre l'ordinateur soit avec un ami, l'un ayant le rôle de l'attaquant, l'autre contrôlant la défense.



▲ *Un but évité de justesse.*

LA COUPE DU MONDE

Comme dans la réalité, chaque équipe qui dispute la coupe appartient à une division. Il y en a quatre au total : A, B, C et D. Les équipes jouent d'abord contre chacune des équipes de leur division. Les vainqueurs sont sélectionnés pour la deuxième manche. Les quatre meilleures équipes iront en demi-finale, et les vainqueurs des demi-finales en finale. Logique !



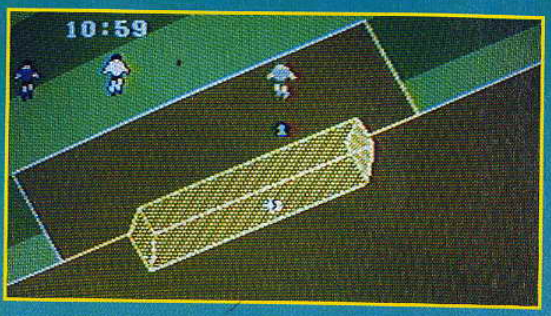
COMMENTAIRE

JULIAN

Après le désastre de Nintendo World Cup je m'attendais à un jeu correct. Hélas, Goal, nouvel échec de Nintendo en matière de jeu de football, s'avère sans intérêt, une bien piètre simulation de notre sport national. Sprites ridicules : les joueurs de football ressemblent plutôt à des fantômes de patineurs qui courraient sur une pelouse, jouabilité médiocre, méthode de contrôle approximative, logique des joueurs médiocre et sélection nulle.
Si je résume, Goal est le plus mauvais des jeux de sports sur console que j'aie jamais vu. A éviter à tout prix, surtout si vous êtes un fan de football !

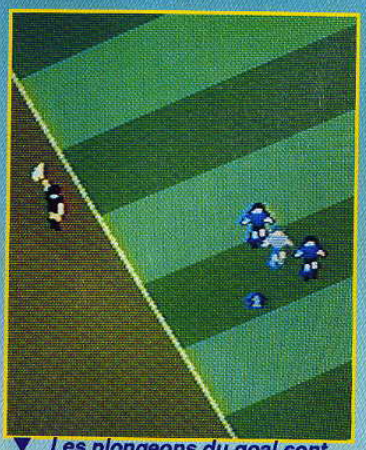
L!

LE JEU STRATEGIQUE

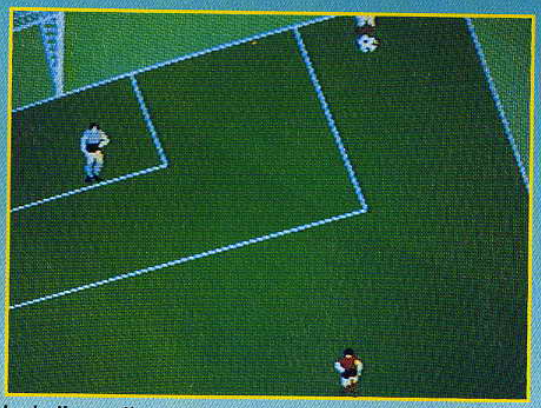


Jaleco décrit Goal comme un "jeu de football réaliste qui se joue tout seul ou à deux" et insiste sur les possibilités offertes aux joueurs sur le terrain. En effet, chaque joueur dose ses qualités en dribble, shoot, vitesse, reprise, etc.

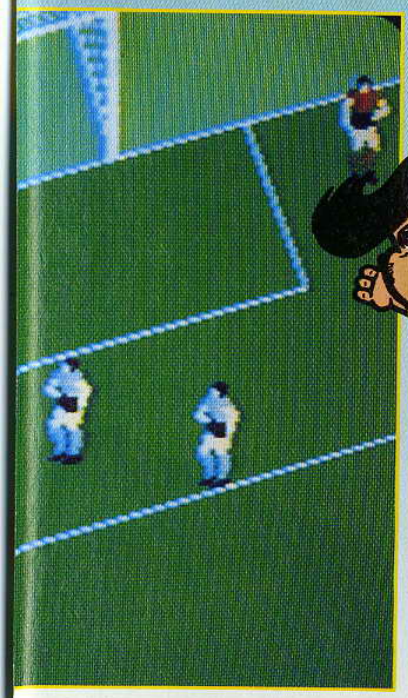
LE CONTROLE DU BALLON



▼ *Les plongeons du goal sont très réalistes.*



Le ballon colle aux pieds des joueurs ce qui facilite le dribble. La touche B permet de passer la balle, A sert à shooter. Les passes plus sophistiquées sont lancées à partir de la touche B en appuyant dans la direction dans laquelle on veut donner de l'effet à la balle. A noter que le tir en arrière est également possible.



COMMENTAIRE

RICH

Je ne pensais pas qu'il était possible d'inventer un jeu de football encore plus nul que Nintendo World Cup, c'est pourtant chose faite. Goal est le plus mauvais des jeux sur console jamais vu : les sprites ressemblent à des insectes rachitiques (pour une raison x la zone de penalty n'a pas d'herbe). Je ne comprends pas ce qui a poussé Jaleco à incliner le plan de jeu de 45 degrés mais je peux vous assurer que ça ne sert strictement à rien, si ce n'est à compliquer l' évaluation de la hauteur et la vitesse du ballon. La multitude des options pimente un peu l'action, mais si peu. On ne peut pas vous cacher que le pire en matière de jeux sur console est atteint avec Goal, dommage pour les inconditionnels de NES.

EDITEUR : JALECO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : LENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

Une multitude d'options.

GRAPHISME 34%

Une 3D ratée et des sprites horribles.

BANDE-SON 43%

Très moyen.

JOUABILITE 41%

Médiocre , dès le début.

DUREE DE VIE 28%

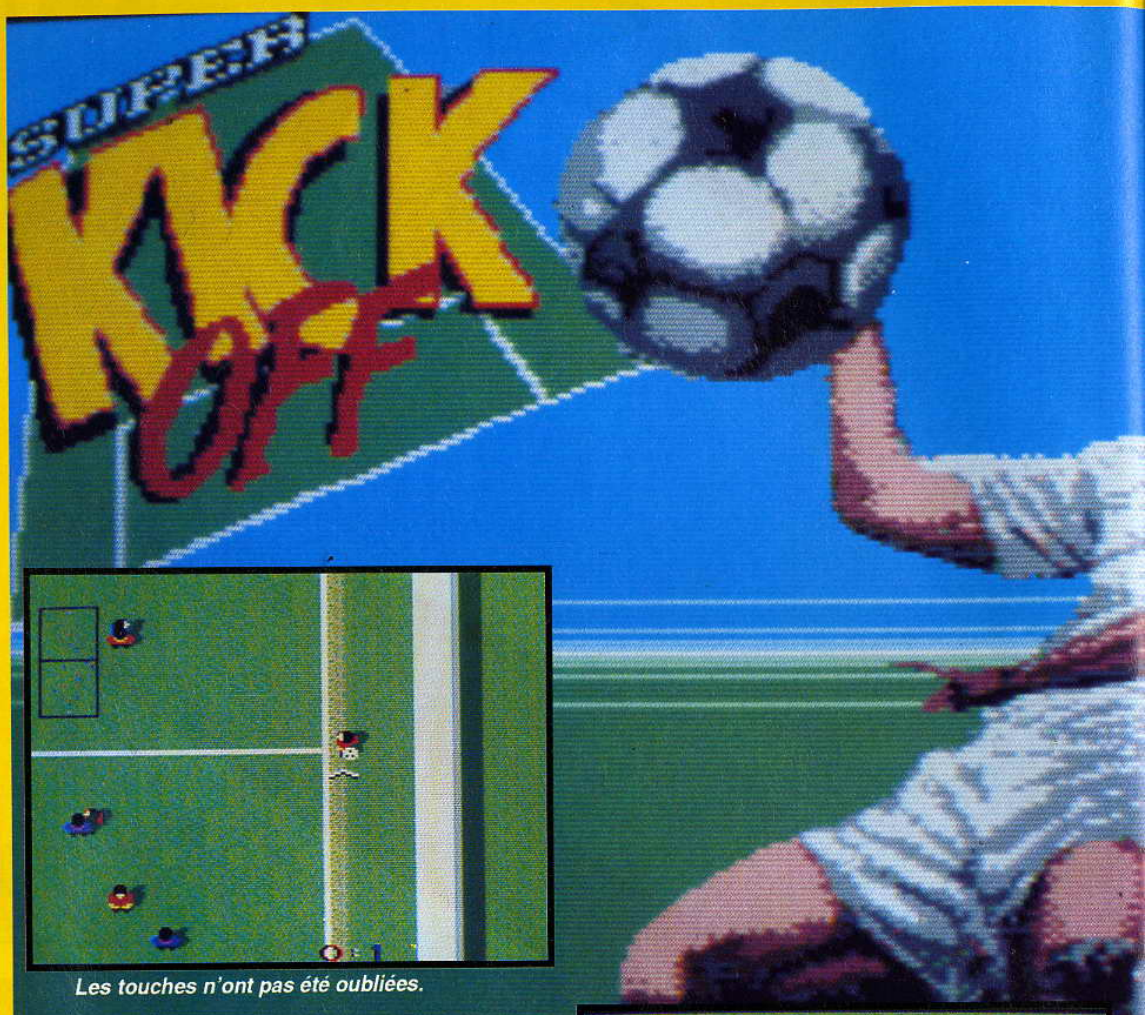
La lenteur et le manque de précision du mode de contrôle rendent rapidement le jeu ennuyeux.

INTERET 33%

Un jeu à éviter à tout prix. Espérons que Nintendo arrivera un jour à lancer un jeu de football digne de ce nom.

PREVIEW

SEGA

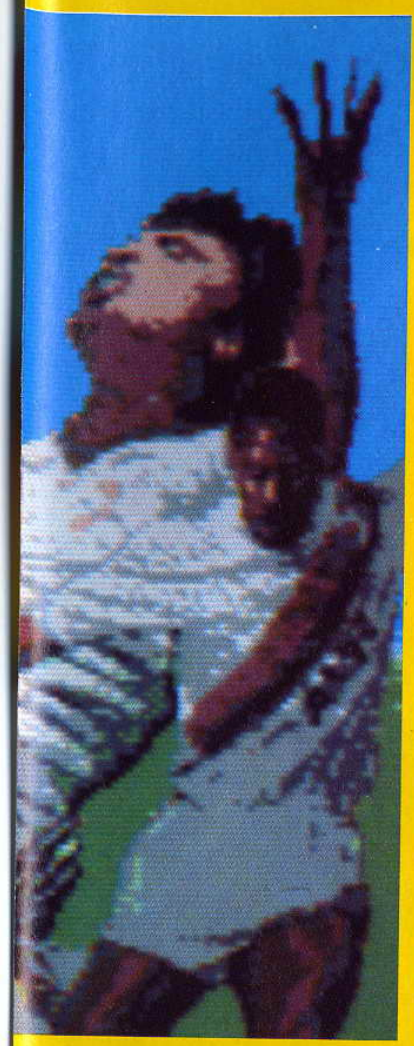


Les touches n'ont pas été oubliées.

Kick Off 2 n'a pas besoin d'être présenté aux possesseurs d'Amiga ou de ST. C'est tout simplement le meilleur jeu de football jamais réalisé sur ces machines. Avec ses mouvements de balle réalistes, son scrolling super rapide et son excellente jouabilité, Kick Off 2 est l'un des best sellers sur 16 bits. Aujourd'hui, US Gold s'apprête à sortir Super Kick Off, une adaptation de Kick Off 2 pour la Sega Master System.

L'action de Super Kick Off se situe sur un terrain scrollant dans les huit directions. Chacun de vos joueurs dispose d'une "intelligence artificielle", ce qui fait qu'ils agiront véritablement comme une équipe : par exemle, vous vous trouvez près de buts adverses, ils se placeront d'eux-mêmes dans la meilleure position possible pour marquer.

Les programmeurs espèrent saisir chaque aspect du jeu sur 16 bits, de l'avalanche d'options disponibles aux moindres détails de l'action. Comme vous pouvez le voir sur les photos, la version Sega en est graphiquement très proche mais les joueurs sur micros savent que c'est la jouabilité de Kick Off 2 qui le rend si attrayant. Nous vous donnerons plus de détails lors du test final du jeu...



DES OPTIONS EN PAGAILLE !

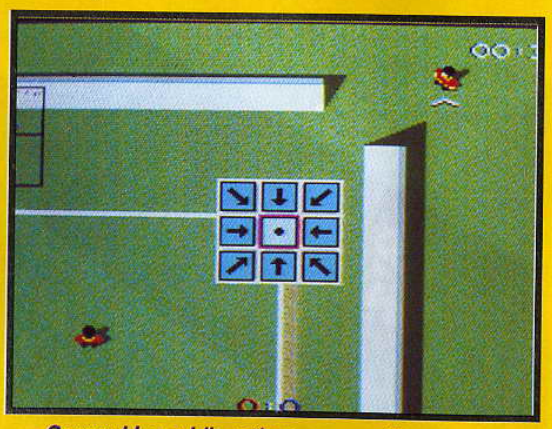
Le jeu comporte un grand nombre d'options : on peut choisir la durée de chaque mi-temps, la vitesse de l'action ou encore le mode un ou deux joueurs. Plusieurs types de match sont disponibles : jeu en ligue, match international, entraînement et même rencontre amicale.

NAME	POSITION	
BRADY	KEEPER	
PERRIN	KEEPER	
GOODWIN	DEFENDER	1
FOYNTON	DEFENDER	6
TALBOT	DEFENDER	3
KIDMAN	DEFENDER	5
MORGAN	DEFENDER	12
MAYALL	DEFENDER	
COOPER	MIDFIELD	
RYDELL	MIDFIELD	14
MORTON	MIDFIELD	8
PRINCE	MIDFIELD	11
INMAN	MIDFIELD	
BECKMAN	MIDFIELD	4
TARNEY	MIDFIELD	7
SHAW	MIDFIELD	
GERBET	FORWARD	
WOODLEY	FORWARD	9
PETERS	FORWARD	
EVANS	FORWARD	10
LITLER	FORWARD	

Définissez votre équipe et choisissez une stratégie.

KICK OFF SUR SUPER FAMICOM

Actuellement, une version spéciale de Kick Off, intitulée Pro Soccer, est développée au Japon (car il existe déjà un "Kick Off" là-bas). Le jeu s'annonce excellent, d'autant qu'il est programmé par Imagineer, déjà responsable des conversions de Sim City et de Populous.



Corner ! Le public retient son souffle...

DU TOUT-TERRAIN !

Comme pour la version Amiga, il y a quatre types de terrain dans Super Kick Off : normal, plastique, glissant ou simplement humide. Bien qu'il n'y ait pas de différence au niveau graphique sur la préversion que nous avons vue, les effets s'en ressentent lorsqu'on shoote dans la balle. Ainsi, celle-ci rebondit beaucoup moins bien sur sol glissant. Pour corser le tout, le vent peut également être réglé, allant de la légère brise à la tempête qui envoie la balle valser loin de la trajectoire prévue !

LE SECRET DE KICK OFF

L'ingrédient secret de Kick Off était le contrôle hyper-réaliste de la balle. Les précédents jeux de football (y compris les bornes d'arcade) manquaient vraiment de réalisme. En fait, la balle se "collait" aux pieds du joueurs, qui n'avaient plus à se soucier de son contrôle. Ce n'est pas le cas dans Kick Off. Ici, dribbler demande de bons réflexes !

Ouiiii... superbe tir Platono !

US GOLD PRIX : D

APPRECIATION

DATE DE SORTIE	IMMINENTE
DIFFICULTE	MOYEN
NOMBRE DE VIES	1
OPTION CONTINUE	0
NIVEAUX DE DIFFICULTE	5
CONTROLE	BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

ISOLAT WARRI

Max Maverick, notre héros, a de sérieux ennuis : il empeste et il a mauvaise haleine, il est rasoir (pas étonnant que tout le monde l'évite) et, pour couronner le tout, son territoire est sur le point d'être envahi par une armada de créatures au moins aussi infectes et casse-pieds que lui.

Pour mener de nouveau une vie sociale normale, il lui faut tout d'abord se débarrasser des aliens, ce qui suppose de parcourir l'écran en 3D et d'utiliser une panoplie d'armes sophistiquées. Une fois cette tâche menée à bien, il aura droit à un bain et retrouvera l'usage de la brosse à dents, étape obligée avant d'être accepté par ses amis.

Mais Max a bien du mal : maîtriser l'ennemi n'est pas une mince affaire. Il aura besoin de toute votre ruse et de votre adresse pour s'en sortir.

COMMENTAIRE

RICH

Isolated Warrior n'est pas du tout le genre de jeu auquel on s'attend de la part de Nintendo. Heureusement, il est plutôt bon. Les écrans s'avèrent agréables et l'action reste prenante. Le graphisme évolue au fur et à mesure des niveaux et propose des décors très variés en fausse 3D ; d'autre part, le son passe bien. Seul reproche : le jeu est trop facile. Les vrais passionnés du genre risquent de s'en lasser rapidement. Mais si l'univers du shoot'em up est tout nouveau pour vous, laissez-vous tenter, vous ne serez pas déçu.

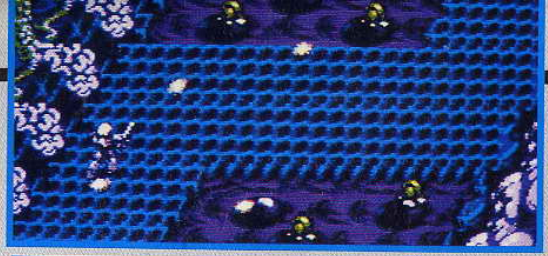
GARDIENS DE FIN DE NIVEAU

A la fin de chaque niveau, Max se mesure à un de ses ennemis qui remplit alors l'écran. Enorme robot (armé de tentacules), créature sanguinolente (équipée elle aussi de tentacules) ou créature-cerveau qui se sert de sa tête comme d'une arme fatale, il y en a pour tous les goûts.

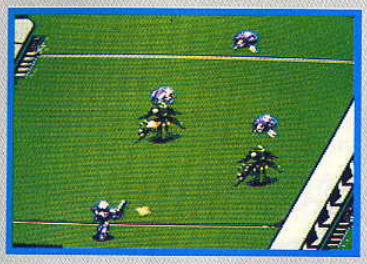
▼ *L'action se corse...*

QUAND MAX MAVERICK CHANGE DE TACTIQUE

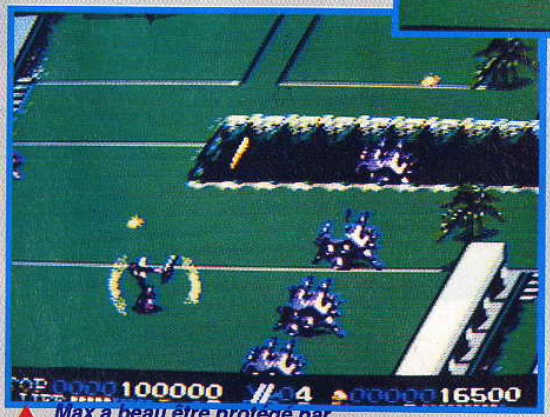
Se battre contre les aliens ne suffit pas toujours à Max Maverick. Pour corser un peu l'action, il lui arrive de grimper dans son jet pour poursuivre la bataille. Cela n'ajoute pas grand-chose au jeu mais il faut dire que l'action gagne alors en rapidité.



▲ L'action est rapide et débridée, pour preuve la photo ci-dessus !



▲ Fin du premier niveau : Max gagne du terrain.



▲ Max a beau être protégé par un bouclier, il lui faut toutefois rester très vigilant.

TROUVEZ LES BONUS

Les bonus sont cachés tout au long du jeu. On les obtient en lançant des bombes aux bons endroits. Grâce aux bonus, vous économiserez vos forces et vous préserverez votre stock d'armes.

ARMES SECRETES

Plus vous progressez vers le niveau supérieur, plus vous ave. de possibilités de récolter des icônes qui rechargent vos réserves d'énergie et alimentent votre stock d'armes (vous sélectionnez ces dernières avec le bouton Select). A disposition : armes au photon et lasers multi-directionnels.

COMMENTAIRE

JULIAN

La 3D semi-aérienne, le scrolling rapide et précis et la quantité invraisemblable de méchants à abattre font de Isolated Warrior un shoot 'em up particulièrement réussi. L'action est prenante et les niveaux variés éliminent tout risque de lassitude. Seule ombre au tableau : le niveau de difficulté reste modeste et les fans de shoot'em up risquent de rester sur leur faim et de parvenir au bout du jeu en quelques jours.

EDITEUR : VAP
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : SOUPLE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**81%**
Bonne, à part une séquence d'introduction sans intérêt.	
GRAPHISME	**88%**
Sprites et perspectives de qualité.	
BANDE-SON	**77%**
Correct.	
JOUABILITE	**82%**
Bonne jouabilité et l'action est prenante.	
DUREE DE VIE	**71%**
Maîtriser le jeu s'avère relativement simple.	
INTERET	**80%**
Un shoot'em up agréable mais qui peut décevoir les mordus.	

SNOW BROS JNR

Dans cette adaption sur Gameboy du fameux jeu d'arcade Toaplan, le joueur joue le rôle d'un petit bonhomme de neige. Il doit liquider des esprits maléfiques qui ont infesté son domaine. L'action est très proche de celle de Bubble Bobble (Taito).

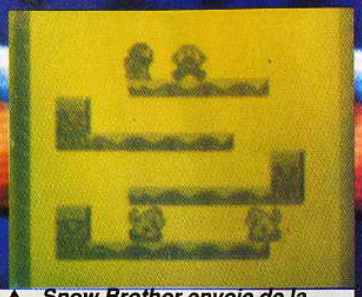
Snow Brother (la version arcade donnait la possibilité de jouer simultanément à deux joueurs, mais celle-ci est conçue pour un seul joueur) est un jeu de plates-formes dont le but est de se débarrasser de tous les ennemis. Pour cela il faut leur envoyer des boules de neige jusqu'à ce qu'ils se transforment eux-mêmes en boule de neige.

Ensuite il faut les faire rouler vers le fond de l'écran. Ils disparaîtront définitivement.

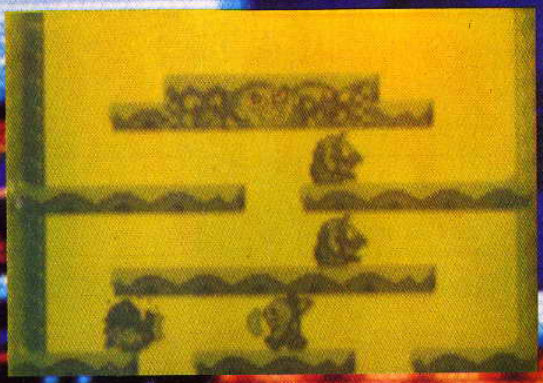
Une fois tous les ennemis éliminés, le Snow Brother est automatiquement téléporté vers l'écran suivant où le carnage continue.

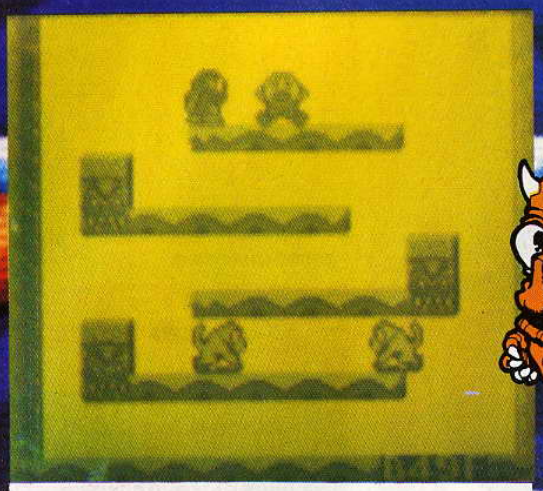
BATAILLE DE NEIGE

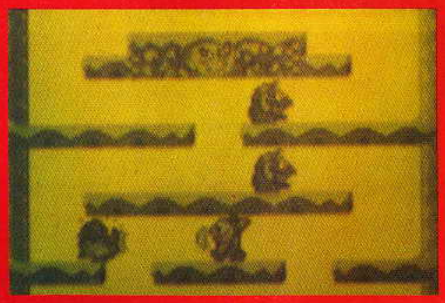
A la fin de chacun des dix niveaux, un énorme monstre vous attend pour vous détruire. Vous pouvez vaincre ces terribles gardiens en leur lançant de la neige. Le monstre se défend en vous envoyant de petits sprites. Le meilleur moyen de les combattre est de les noyer sous la neige et de les renvoyer contre le monstre.



▲ *Snow Brother envoie de la neige sur un ennemi maléfique !*







NINTENDO PRIX : C

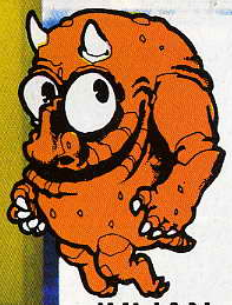
APPRECIATION

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	80%
BANDE-SON	77%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	79%
INTERET	79%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE



JULIAN

Le seul problème de ce jeu est sa trop grande simplicité. Les graphismes sont au point, le son est agréable et on s'y intéresse... juste un moment. En effet, on n'est jamais pris par l'action et quelques parties suffisent pour le terminer.

COMMENTAIRE

RICH

Snow Brother Jnr est un jeu divertissant de plates-formes. Il a conservé avec succès l'action du jeu d'arcade original. Les graphismes et le son sont restés fidèles.

Mais la jouabilité souffre d'une trop grande facilité. Les fans d'arcade devraient y jeter un œil. Les autres pourront s'en passer.

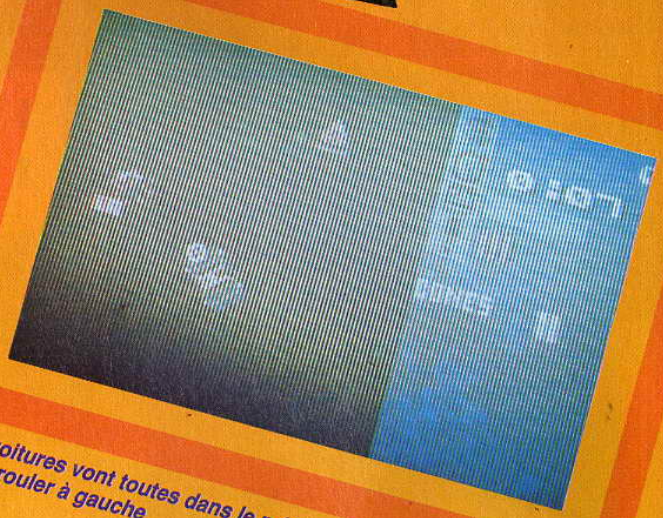
APB

Sorti tout frais moulu de la prestigieuse Academy de police américaine, l'officier Bob (c'est vous) s'en vat-en guerre contre les criminels et délinquants de tous poils. Les rues de la ville sont leur territoire. Avant de vous lancer à leur poursuite, vous allez vous familiariser avec votre véhicule. Bouton B pour avancer et A pour mettre votre sirène en marche. Cette dernière doit être active lorsque vous appréhendez un criminel.

Une fois la voiture bien en main la première mission peut commencer. Vous allez devoir arrêter huit voyous et venir en aide à un automobiliste. Evidemment, cela serait simple s'il n'y avait pas un temps limite à respecter et si la circulation n'était pas aussi dense.

A chaque accrochage, une barre rouge s'affiche. Au bout de dix, vous avez perdu quand vous roulez avec la sirène allumée, vous ne serez pas sanctionné si vous rentrez dans une autre voiture. La police a tous les droits ! Des stations d'essence et un magasin sont des aides précieuses. Les points se transforment en dollars ce qui vous permet d'équiper votre véhicule en vous rendant au magasin (il n'est pas toujours ouvert) : accélérateur, freins, radar... Des bonus cachés sont à découvrir tout au long du parcours. Les Money Bags, par exemple, contiennent des surprises. Cela peut aller des points bonus aux bombes qui vous explosent à la figure...

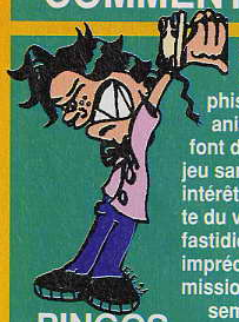
Une fois votre mission terminée, vous avez les félicitations du chef (petit veinard !) et poursuivez le grand nettoyage de la ville. Dans le cas où vous échouez, on vous embarque comme un "mal-propre" et votre carrière de policier est terminée.



▲ *Les voitures vont toutes dans le même sens. Ce n'est pas pour ça qu'il faut rouler à gauche*

Le cône rouge est à prendre. Mais ne pas oublier d'allumer la sirène.

COMMENTAIRE



PINGOS

La pauvreté des graphismes et des animations font de APB un jeu sans grand intérêt. La conduite du véhicule est fastidieuse et imprécise. Les missions se ressemblent toutes et la lassitude gagne petit à petit le joueur. Enfin il est dommage de reprendre tout depuis le début dès lors que vous avez échoué dans une des missions.

▲ *Un des rares décors. Une fois la mission remplie, il faut revenir au point de départ et tout ça dans un temps limité.*

TENGEN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	60%
GRAPHISME	50%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	55%
DUREE DE VIE	65%
INTERET	58%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

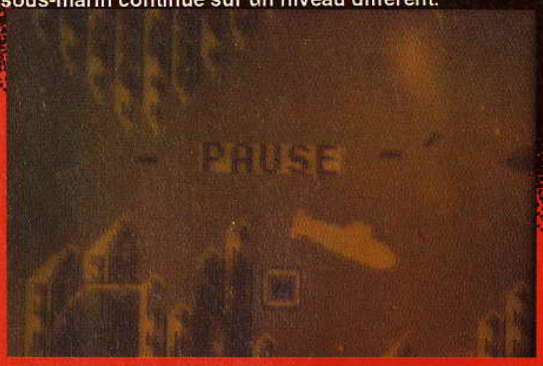
THE HUNT FOR RED OCTOBER

Dans cette conversion sur Gameboy du film de Sean Connery, le joueur prend le contrôle du sous-marin Red October, pour échapper à la marine russe et rejoindre l'Ouest.

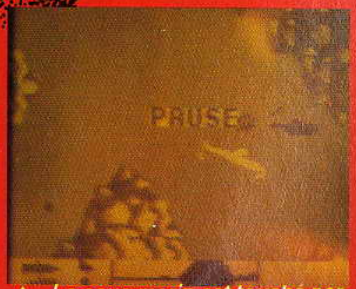
Apparemment les Russes sont impatients de récupérer leur sous-marin de haute technologie et ils ont envoyé leurs meilleurs agents pour le ramener chez eux. Mais les Américains, ignorant que le sous-marin est prêt à rejoindre leur camp, veulent le réduire en miettes.

L'action se déroule dans un environnement subaquatique grâce à un scrolling à huit directions. Le Red October est attaqué par les forces navales qui utilisent toutes sortes de grenades sous-marines et de missiles guidés. L'objectif est de parvenir à la fin du niveau et de ramasser les missiles supplémentaires en chemin.

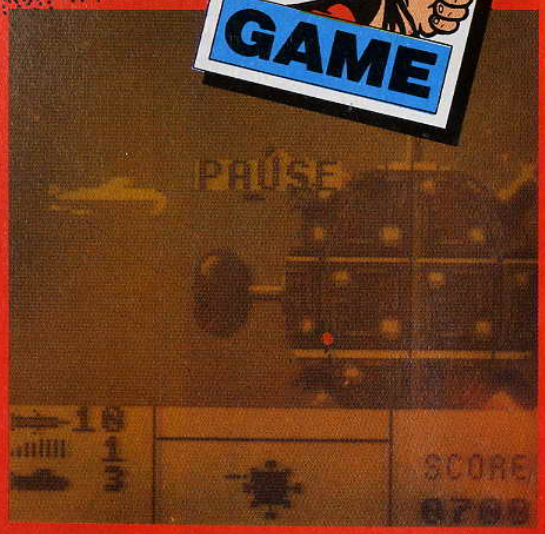
Le gardien de fin de niveau doit empêcher l'agression mais, dès qu'il quitte son poste, le carnage sous-marin continue sur un niveau différent.

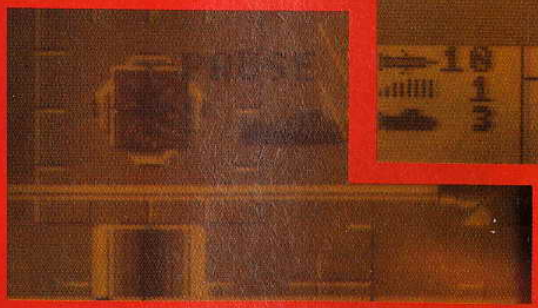


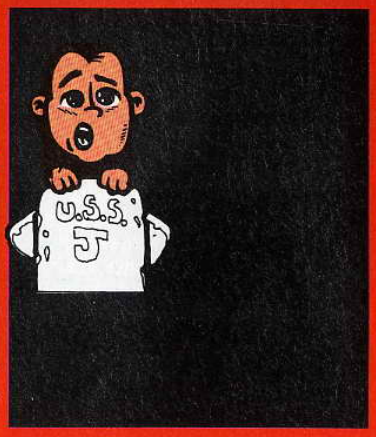
Votre sous-marin est équipé de deux sortes de missiles. Le premier tire seulement droit devant tandis que le deuxième est guidé par un radar. Le Red October a aussi un dispositif camouflé que l'on utilise grâce au bouton select. Mais méfiez vous, il n'y a qu'un nombre de munitions limité, et les réserves s'épuisent rapidement.



▲ *Le sous-marin est touché par l'arrière ...*







LA CARTE DU PAYS DE WAGALAND

Avant d'arriver à l'île volante que vous apercevez à droite de l'écran, vous allez traverser de nombreuses régions mal fréquentées, avec chacune leurs propres monstres. A la fin de certains niveaux, vous serez amené à choisir votre route parmi plusieurs possibles.

Au lieu d'incarner un fier barbare ou un puissant soldat, vous allez vous mettre dans la peau d'une grenouille, pauvre petite créature sans défense. Pourtant, il va lui falloir traverser de nombreuses régions remplies comme il se doit de divers ennemis au contact mortel : papillon, poisson, poussin, ou autres créatures plus imaginaires. Notre grenouille peut heureusement les éviter grâce à son puissant saut ou les immobiliser un instant d'un jet de bave. Elle pourra aussi récupérer quelques bonus : gélules lui apportant un tir plus percutant ou même l'invincibilité si elles sont en nombre suffisant (la rendant à son tour dangereuse pour les autres) et pastilles lui permettant d'étourdir son adversaire en lui tombant dessus.

Les obstacles du chemin ne sont pas le moindre problème et notre grenouille devra sauter de plate-forme en plate-forme (mobiles pour certaines) d'un saut bien ajusté, tout en évitant les attaques ennemies. Dans certains cas, notre héroïne pourra choisir entre deux routes différentes.

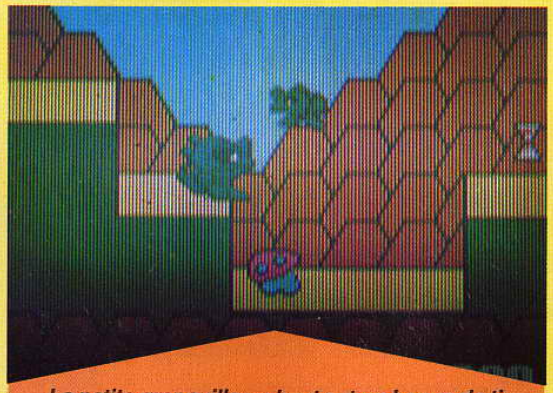
A la fin de chaque région, un animal vous convie à un petit jeu de réflexion ou de mémoire visuelle. Il faut le battre pour accéder au niveau suivant, ce qui vous permettra du même coup d'enrichir votre score et d'augmenter votre nombre de vies.

WAGA LAND

COMMENTAIRE

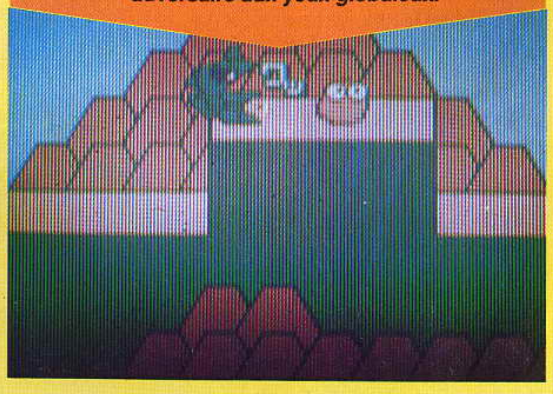
ROBINTON

Waga Land m'a donné une impression assez mitigée. La réalisation est correcte, avec une bonne musique mais des décors sommaires. Les jeux proposés à la fin de chaque niveau sont plutôt destinés aux enfants. En contrepartie, la jouabilité est exemplaire. De plus, la difficulté des phases action est très progressive, ce qui permet de bien s'adapter au jeu, d'autant que les options continues sont illimités. Waga Land plaira, sans nul doute, aux plus jeunes mais risque de ne pas accrocher vraiment les autres.



La petite grenouille en haut est un bonus de tir, tandis que le sablier vous permet de tuer un ennemi au contact.

Le jet de bave va, dans un instant, paralyser votre adversaire aux yeux globuleux.



NAMCO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	71%
GRAPHISME	68%
BANDE-SON	77%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	79%
INTERET	78%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

BATTLE OF OLYMPUS

Retour à l'époque de la Grèce antique... C'était un âge où les hommes étaient de vrais hommes (même s'ils portaient parfois des jupettes de cuir) et les femmes de vraies femmes (s'occupant de la maison lorsqu'elles n'étaient pas kidnappées).

Les monstres à plusieurs têtes et les morts-vivants étaient des rencontres de routine sur la route du travail...

Les dieux du mal sont en colère car les dieux du bien n'arrêtent pas de s'en prendre à eux. Pour soulager leur frustration, ils décident de kidnapper une belle princesse. Zeus et les autres dieux n'ont pas l'air d'en être spécialement affectés mais un héros, amoureux de la princesse citée plus haut, décide de partir à son secours. Sa quête consiste à explorer la Grèce (par scrolling horizontal) en collectant des informations sur les endroits où il pourra trouver de nouveaux pouvoirs.

En les utilisant avec ceux que Zeus et ses amis lui ont fournis, il devra suivre les traces de la princesse et renvoyer les démons dans les abysses sataniques dont ils sortent. Yeah !

Balade dans la Grèce antique.

Visitez les maisons pour y trouver des informations.

DANS LA MAISON DES DIEUX

La première chose que le joueur doit faire est d'aller voir le dieu des dieux, Zeus lui-même. On le trouvera en allant à droite, à partir de la position de départ. Entrez dans la maison blanche et allez à gauche, vous serez alors juste à côté du palais de Zeus. Mais, avant de pouvoir entendre son divin message, vous devrez affronter le taureau qui garde l'entrée du temple !

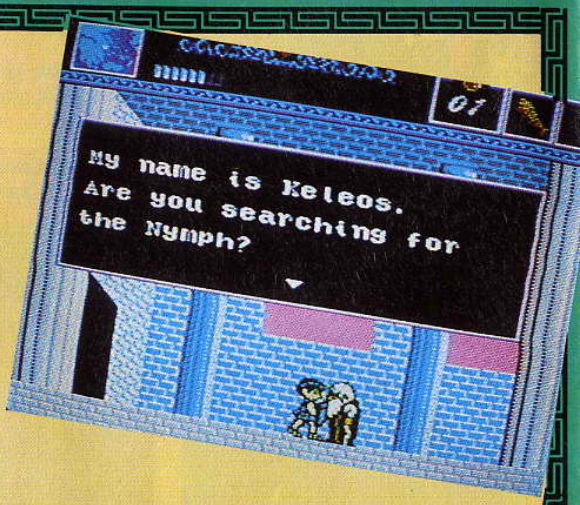
COMMENTAIRE

RICH

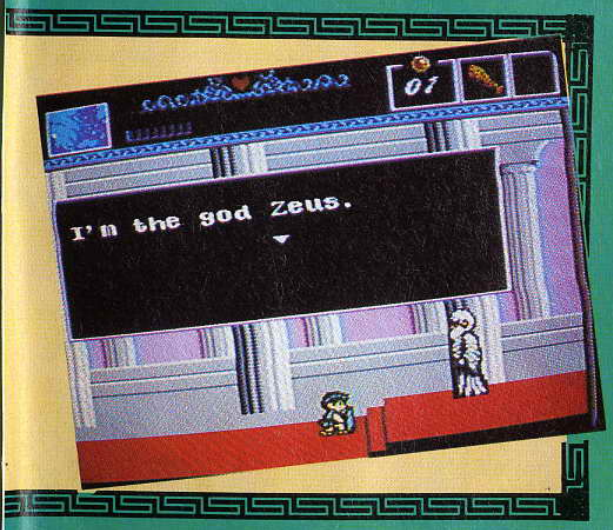
Ce jeu ressemble beaucoup à Zelda ou à Faxanadu et, si ce genre de cartouche est votre tasse de thé, vous aurez devant vous de longues heures de jeu intensif. Pour ma part, il y a quelques petites choses qui ne m'ont pas vraiment conquis. Tout d'abord, les possibilités de dialogues avec les autres personnages sont trop limitées.
Ensuite, les séquences d'action sont plutôt ennuyeuses. Se déplacer horizontalement en frappant au passage quelques petits sprites n'est pas exactement ma conception d'un jeu excitant. Les fans de Zelda devraient jeter un coup d'œil au jeu mais les autres le trouveront probablement rébarbatif, malgré l'immensité de la quête.

PARLEZ-MOI !

Lors de son voyage à travers la Grèce antique, notre héros a toutes les chances de rencontrer des paysans locaux. Mais leur conversation est malheureusement très limitée. Le seul moyen d'obtenir quoi que ce soit d'eux est d'appuyer vers le haut et sur le bouton B avec le joypad, auquel cas ils y vont de leur petite phrase. Mais vous ne pouvez pas leur répondre et ils répètent inlassablement la même chose.



Ce temple semble très intéressant.



EN 2000 AVANT J-C

La Grèce antique est une vaste contrée, comme vous pouvez le voir sur cette carte. Chacune des cités indiquées est un endroit que notre héros visitera durant le jeu. Afin de finir certaines quêtes, il sera également nécessaire de revenir aux niveaux précédents.

L'ECRAN DE SELECTION

En appuyant sur Start, on accède à l'écran de sélection sur lequel on peut choisir l'objet que l'on désire utiliser (massue, harpe, bâton, bouclier, cristal, bracelet, épée, etc.).

COMMENTAIRE

JULIAN

Battle of Olympus est un programme du style Zelda/Faxanadu mais il ne contient pas assez de nouvelles idées pour intéresser ceux qui ne jouent pas habituellement à ce type de jeu. Les dialogues constituent une bonne trouvaille mais ils sont malheureusement trop limités et, après quelques parties, on finit par les connaître par cœur. De plus, l'action est un peu faible. Le héros n'a qu'un mouvement de combat et les sprites ennemis n'ont rien de vraiment excitant. Les fans d'aventure apprécieront sûrement ce jeu mais si vous espérez une action endiablée, allez chercher ailleurs.

EDITEUR : BRODERBUND

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

PRESENTATION 82%

Bien présenté à chaque niveau et facile à jouer même sans avoir lu toutes les instructions de jeu.

GRAPHISME 70%

Décors plutôt simples et petits sprites.

BANDE-SON 69%

Les musiques sympathiques et les divers effets contribuent à l'atmosphère du jeu.

JOUABILITE 77%

Le jeu est assez facile d'accès et l'action progressive.

DUREE DE VIE 85%

Le nombre de mini-quêtes à effectuer fait que, si vous aimez ce genre de jeu, vous ne vous en lasserez pas si vite.

INTERET 79%

Un jeu d'aventure honnête qui plaira aux inconditionnels du genre.

PSYCHO FOX

Au Japon, le Inari Daimyojin (un renard divin) est adoré comme le bienfaiteur de la récolte. Comment des animaux malodorants qui traînent près des poubelles peuvent détenir de tels pouvoirs ? Cela n'est pas expliqué. Mais, apparemment, des groupes de renard détiennent des pouvoirs surnaturels et ont le statut de prêtres de cérémonie.

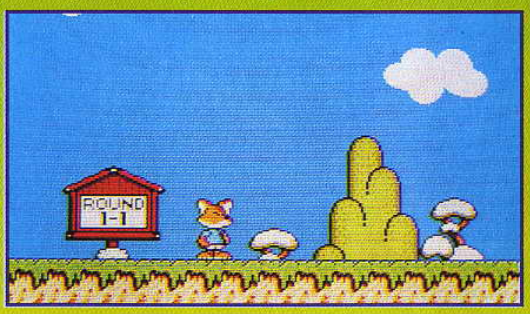
Malheureusement, un renard du nom de Madfox Daimyojin qui utilisait ses pouvoirs au service du mal devint maître d'un pays qu'il peupla de créatures abominables. Arriva Psycho Fox, un jeune renard prêt à se battre.

Sa mission est simple : voyager à travers les sept zones (chacune d'elles est subdivisée en trois parties) et chasser les sbires de Madfox.

PARIS ET BONUS

Après chaque round remporté, Psycho Fox est transporté dans une sous-partie. Faites votre mise et choisissez la route que le renard doit prendre. Il la suivra jusqu'au bout. Pour la plupart des chemins, des bonus sont à ramasser tandis qu'on lui tire dessus. Le meilleur pari est d'essayer d'atteindre le palais. Plusieurs vies et points sont attribués suivant la mise.

▲ *Psycho Fox a pris l'apparence d'un gorille !*



LA DERNIERE PAILLE

Ramassez et utilisez une paille. L'écran, soudain, tremblera tandis que des barres d'énergie monteront à travers le paysage. En d'autres termes, il s'agit d'une bombe rapide qui détruit tout ce qui se trouve sur l'écran.

TRANSFORMATIONS

Ramassez un bâton "spécial Psycho" et le renard prend une nouvelle apparence aux caractéristiques particulières.

LE TIGRE

C'est le plus rapide et il saute le plus loin. Ses autres caractéristiques, en revanche, sont moyennes.

▲ Psycho Fox face au premier gardien !

▲ A l'aide de l'oiseau, Psycho fait disparaître les méchants de l'écran !

LE SINGE

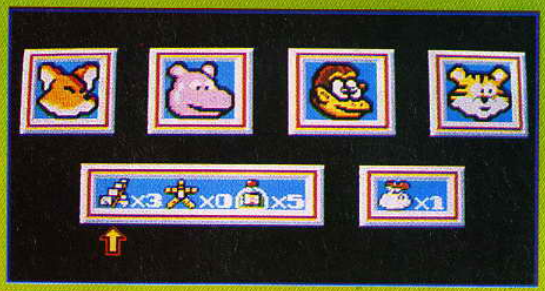
Changez-vous en singe si vous êtes dans un endroit où il faut sauter très haut. Malheureusement les autres attributs de cet animal ne sont pas aussi forts que ceux du renard.

LE RENARD

Le renard est dans la moyenne : saut, force et course sont de même force.

L'HIPPO

Il est lent et encombrant, ce qui est gênant pour sauter et courir. Mais sa force musculaire lui permet d'abattre des murs.



COMMENTAIRE

RICH

Quoi que Mickey Mouse soit plus jouable que Psycho Fox, ce dernier est plus riche pour ce qui est du challenge et plus vaste à explorer. Il y a aussi, comme dans Mario, des tableaux secrets à découvrir. Cela donne au jeu une plus grande durée de vie. Pour un jeu Sega, les graphismes sont jolis. J'ai trouvé la jouabilité quelque peu frustrante notamment lorsque le renard se met à courir. Il met tant de tempsà s'arrêter qu'il se prend les ennemis en pleine face, et cela même si vous avez de bons réflexes et que vous voyez le danger assez tôt. Mais ce qui compte avant tout, c'est la durée de vie et l'intérêt du jeu. Et avec les nombreux niveaux différents et leur difficulté, vous jouerez longtemps à Psycho Fox. C'est un jeu classique que tous les possesseurs de Sega se doivent de posséder.

REVIEW

D'AUTRES AVENTURES

Les possesseurs de Megadrive qui aiment ce genre de jeu, devraient apprécier Magical Flying Hat Turbo Adventure et l'ajouter à leur logithèque. La jouabilité est exactement identique à celle de Psycho Fox. En revanche, les graphismes et les sons sont meilleurs et il est plus drôle d'explorer les nombreux niveaux. C'est un jeu pour les fanas de plates-formes.

SUPER BOUCLIER

Ramassez une potion et sélectionnez-la lors d'une pause écran. Psycho Fox devient alors invulnérable trente secondes. A utiliser avec parcimonie.

MENTAIRE

JULIAN

Amateurs de scénario et de graphismes étranges, Psycho Fox est un jeu pour vous. Mais c'est aussi un jeu de challenge, accrocheur et jouable. La définition des écrans est excellente, avec de vastes endroits à découvrir et à explorer. Je retourne souvent en arrière pour voir si je n'ai rien oublié. Il existe aussi des niveaux secrets à découvrir, apportant au jeu une durée de vie appréciable. Psycho Fox est l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur Master System et doit figurer dans toutes les bonnes logithèques.

▲ *Psycho et l'oiseau ensemble pour lutter.*

▲ *En utilisant les poings de l'hippo, des murs s'écroulent et des pièces secrètes apparaîssent !*

L'ASSOCIE DE PSYCHO

Caché dans des œufs autour de la région, Psycho Fox trouve son fidèle associé, l'oiseau. Il se lance dans la direction des ennemis pour les chasser. Une fois son travail terminé, il retourne auprès de son ami.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION	**75%**
Simple mais efficace.	
GRAPHISME	**82%**
Une bonne animation et des graphismes tout à fait corrects.	
BANDE-SON	**59%**
Point faible du jeu. La musique n'a pas de "relief" et les effets sont répétitifs.	
JOUABILITE	**92%**
Excellent jeu de plates-formes/action qui s'adapte parfaitement à ce genre de machine.	
DUREE DE VIE	**92%**
Trente et un niveaux à conquérir, mais il y a beaucoup de niveaux secrets à trouver. Vous n'êtes pas prêt d'avoir fini...	
INTERET	**90%**
Un classique sur Sega, qui vaut bien que l'on dépense de l'argent pour lui.	

Ce grand succès d'arcade, adapté depuis longtemps sur micro, fait actuellement son apparition sur différentes consoles, dont la Game Gear. Cette course de voitures propose deux types d'épreuves. La première est un rallye contre la montre qui vous fait visiter la quasi-totalité des Etats-Unis, vous plongeant dans des décors forts différents d'un parcours à l'autre. Vous allez piloter une voiture de sport aux accélérations conséquentes, mais qui ne peut rivaliser en tenue de route avec une Formule 1.

Outre les difficultés du tracé lui-même (les virages sont heureusement signalés par des panneaux), il faudra prendre garde aux nombreux véhicules qui empruntent la même route que vous et également éviter les obstacles qui bordent la route (arbres, murs, panneaux, etc.). En revanche, le temps est toujours au beau fixe et vous n'aurez ici à craindre ni la pluie, ni le brouillard, ni la neige.

Vous disposez d'un accélérateur et d'un frein mais la gestion de la boîte est automatique et limitée à deux vitesses. A la fin de chaque étape, vous aurez le choix entre deux routes différentes, ce qui varie d'autant le jeu. La seconde épreuve vous permet d'affronter sur dix parcours différents un autre bolide, tenu par le programme ou par un ami (avec deux consoles reliées en réseau).

Prenez garde aux voitures qui vous doublent. ▼

Out Run

▲ *Faites chauffer les moteurs sans attendre le feu vert.*

▲ *Accélérez à fond, l'heure tourne.*

▲ *Superbe, le tête à queue !*

COMMENTAIRE

ROBINTON

Out Run est plus axé arcade que simulation. Ainsi, si vous dérapez dans un virage, un bon coup de frein réglera le problème, ce que je vous déconseille dans la réalité ! Les décors sont diversifiés d'une étape à l'autre et l'animation se révèle fluide pour cette machine. La jouabilité n'est jamais prise en défaut, votre véhicule réagissant au quart de tour. La musique est excellente mais les bruitages d'action trop rares. Le jeu à deux apporte un plus supplémentaire. Une bonne petite course.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	50%
GRAPHISME	91%
BANDE-SON	86%
JOUABILITE	93%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	86%

1-2 JOUEURS

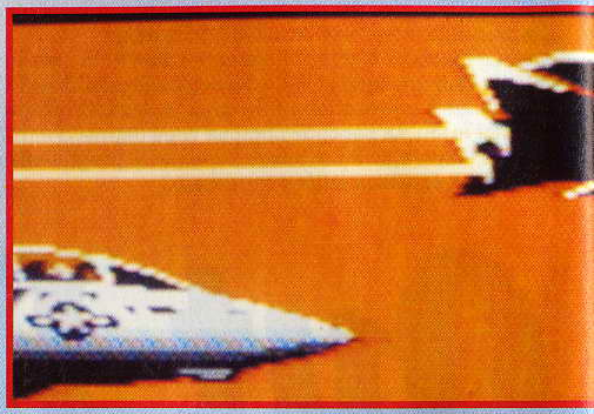
CARTOUCHE

PREVIEW

NINTENDO

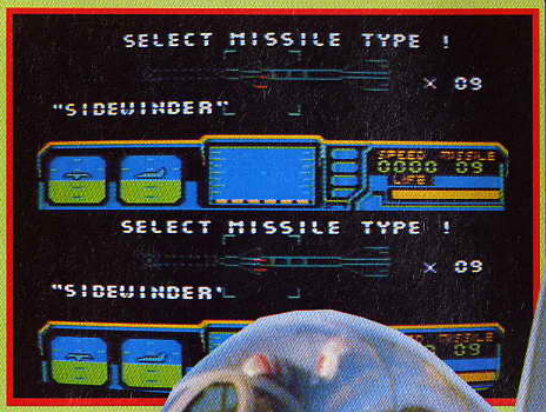
TOP GUN
THE SECOND MISSION

Maverick est de retour avec son F-14 Tomcat, près à lâcher ses missiles sur tout envahisseur qui oserait pénétrer son espace aérien ! Le scénario n'est guère consistant. Il suffit de savoir que l'ennemi s'est constitué une immense armée de tanks Marauder, bombardiers Black Jack, sous-marins Red Tide, chasseurs Fire Storm, hélicoptères Hind Death et même de navettes spatiales !Seuls Maverick et son F-14 surarmé font obstacle à la domination mondiale de l'ennemi. L'action est vue en 3D à partir du cockpit de l'appareil. Les avions adverses arrivent à toute vitesse et le joueur devra jouer serré pour détruire tous ceux qui croiseront sa course.



MISSILES A SIX HEURES !

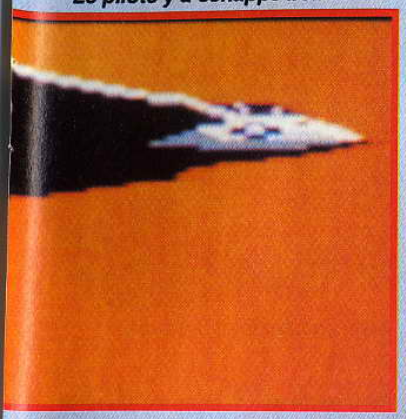
Le F-14 est équipé de deux types d'armes. Le canon Vulcan est utilisé pour les combats à courte portée tandis que les missiles sont chargés d'éliminer l'ennemi à distance. Il y a trois types de missiles : Phoenix, Sparrow et Sidewinder. Leur efficacité varie mais vous devrez généralement vous contenter des moins puissants.



MAVERICK MALARKEY

Tous ceux qui ont vu le film le savent, Maverick est plutôt doué lorsqu'il s'agit de piloter un F-14. Cela est en partie rendu dans le jeu où le joueur pourra effectuer de spectaculaires mouvements aériens comme les loopings ou les tonneaux.

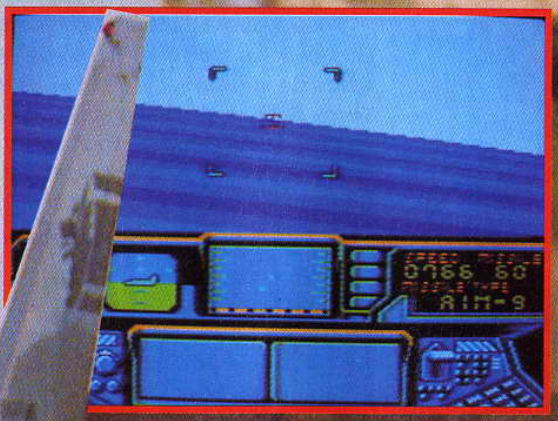
Le pilote y a échappé belle !

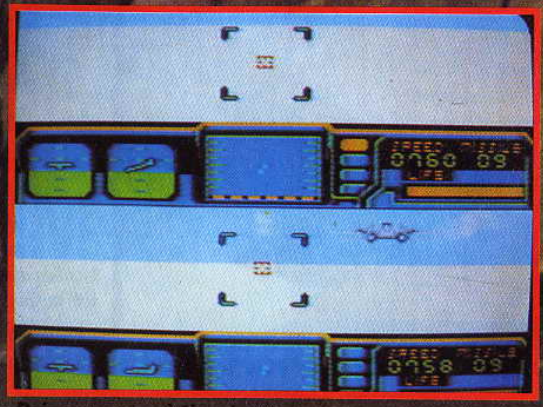


Le premier duelliste aérien.

Mode deux joueurs : Maverick vise son adversaire.

Vol au-dessus de l'océan.

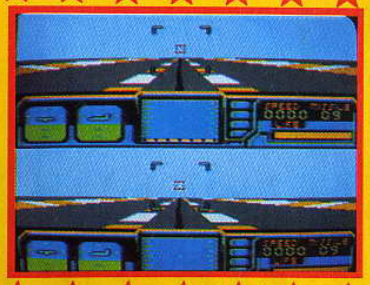




Préparez-vous à tirer !

TOP GUN VERSUS TOP GUN

Il y a trois modes de jeu différents dans Top Gun 2. Le premier consiste en une série de raids dans les lignes ennemies avec, à chaque fois, des cibles désignées. Le second est une joute aérienne entre Maverick et les "as du ciel" adverses qui rêvent de se mesurer au fameux Top Gun américain. La dernière option est le mode deux joueurs où deux F-14 s'affrontent en un combat supersonique.



KONAMI PRIX : D

APPRECIATION

DISPONIBILITE	OUI
DIFFICULTE	MOYEN
NOMBRE DE VIES	1
OPTION CONTINUE	0
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
CONTROLE	CORRECT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

MASTER SYSTEM GAME GEAR MEME COMBAT !

▲ *L'adaptateur en place. La Game Gear reste compacte et portable.*

▲ *L'adaptateur tout nu.*

C'est enfin disponible, et cela va donner un sacré coup de booster à la Game Gear ! Le Master Gear Converter se glisse dans le logement de cartouche de la Game Gear. Un petit tour de la vis bleue, et il ne bouge plus. Maintenant vous pouvez utiliser sur la Game Gear toutes les cartouches de la Master System Sega. Incroyable, mais vrai...

Nous avons testé la fiabilité de cet adaptateur avec Chase HQ, Gauntlet, Opération Wolf et quelques autres : ça marche ! Seul regret, les Hu-Cards de la Master System (tel le sublime mais injustement méconnu Teddy Boy) ne s'adaptent pas... Tant pis. En tout cas, ceux qui se plaignaient du choix assez réduit de programmes sur Game Gear ne pourront plus rien dire. Désormais, ils ont en plus toute la ludothèque Master System !

GAME GENIE : LA TRICHE ORGANISEE

L'éditeur Galoot (USA) vient de sortir une cartouche NES un peu spéciale... Il ne s'agit rien moins que d'un "cheat mode" géant, et presque universel : plus de 290 jeux scandaleusement trafiqués ! Vous obtenez ainsi des vies infinies, des armes spéciales, des options continues là où il n'y en a pas, le libre accès à tous les niveaux, etc, etc. Le tout combiné avec un livre de codes et de tips pour 150 jeux !

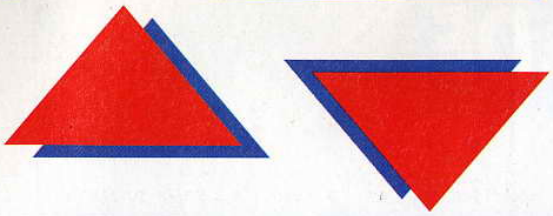
Ne vous affolez pas : on ne sait pas encore quand cette petite merveille nous parviendra.

GAME GEAR : NOUVEAUX PROGRAMMES...

Mais qu'est-ce que c'est ? D'accord, le texte de cette pub est en japonais, mais regardez mieux... Oui, c'est un boîtier qui se branche sur le port-cartouche de la Game Gear et la transforme en récep-

NINTENDO PREMIER DE LA CLASSE

Après avoir étudié 1 858 entreprises cotées aux principales Bourses de valeurs japonaises, le quotidien Nihon Keizai a classé Nintendo comme la firme la plus compétitive de l'année. Nintendo remplace ainsi Toyota Motors, ce n'est pas rien ! Quand on pense qu'au siècle dernier, Nintendo n'était qu'une petite fabrique de cartes à jouer... Une ascension vertigineuse.



CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO TILT/CONSOLES +/MICRO KID'S

Lâchez une seconde vos joysticks ! Pourquoi ne deviendriez-vous pas, vous aussi, créateur de jeu ? Imaginez le plaisir de voir le jeu de vos rêves, que vous avez imaginé vous, enfin réalisé, brillant de mille couleurs et animations sous vos yeux ébahis...

Sous le haut patronage du ministère de la Culture, Tilt, Consoles + et l'émission Micro Kid's organisent le premier concours national de scénario de jeu vidéo et micro. Les prix sont alléchants : une bourse de 30 000 F pour le premier prix en catégorie senior, un micro-ordinateur d'une valeur de 5 000 F en catégorie junior. Bref, l'argent ou le matériel pour avoir le temps et les moyens de développer ce jeu et d'autres encore...

Que vous demande-t-on ? D'inventer un scénario de jeu à la fois original, intéressant, et réalisable. Original, c'est-à-dire que vous pouvez reprendre des principes de jeux déjà existants, mais que vous devez créer une histoire, une ambiance, des personnages bien à vous. Evidemment, le jeu doit aussi être intéressant : dans votre scénario, pensez au plaisir du futur joueur, aux effroyables pièges que vous allez lui tendre. Mais prévoyez aussi des contrôles faciles qui lui permettent de bien gérer l'action.

Enfin, votre projet doit être réalisable. Inutile de prévoir 342 sprites animés simultanément sur un même écran, plus un décor en 2 000 couleurs, et une symphonie de Beethoven en quadriphonie comme musique d'accompagnement ! Sans entrer dans les détails techniques, tenez compte de ce qui est possible et de ce qui est encore impossible sur nos consoles des années 90 !

Avouez que le défi est passionnant ! Vous trouverez dans le règlement complet du concours en page 25, plein de conseils utiles, et aussi comment présenter précisément votre projet. Vous pouvez aussi demander le réglement à TILT-Consoles +, concours national de scénario de jeu vidéo-micro, 9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia 75754 Paris Cedex 15...

Nous attendons beaucoup de vos trouvailles géniales, nous avons hâte d'être ébouristiflés par votre imagination délirante !

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - **Tél : 45 49 19 39**

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 21 h - Dimanche de 15 h à 20 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM

avec 2 Manettes, Cable Péritel, bloc adaptateur et correcteur de couleurs intégré

Disponible

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

Actraiser	Final Fantaisy IV	Hyper Zone	Super Mario	***PROMO nous consulter***
Aera 88	Final Fight	Pilotwings	Super Pro Baseball	Big Run
Augusta Golf	Gamba League	Pro Baseball	Super R Type	Bombuzal
Darius Twin	Gdleen	Pro Soccer	Super Stadium	Gradius III
Dodge Ball	Gerry Boy	Raiden	Super Tennis	Populous
Drakken	Goemon	Shogi	Y's I I I	SD Gread Battle
F Zero	Gundam F 91	Sim City	etc...	

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX

MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - PC Engine

Location de Films Vidéos à partir de 15 F

Pour vos ÉCHANGES** consulter **EURO LOISIRS

au **45 49 19 39**

JEUX

NEO GEO
Prix nous consulter

ASO II
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SENGOKU
BRUNING FIGHT
JOE LEGEND etc...

GAME GEAR
de 245 F à 295 F

HALLEY WARS
FENCE OF BERLIN
RASTAN SAGA
MAGICAL TARUROUT
MAGICAL PUZZLE
FANTASY ZONE
WAGYAN LAND
GRIFFIIN
WIDE GEAR (Iloupz)
OUT RUN
ETERNAL LEGEND
PAT & PATTER (golf) etc...

MEGA DRIVE
de 349 F à 479 F

FIRE MUSTANG
ZERO WING
ARCUS ODYSSEY
MARVEL LAND
MERCS
SONIC THE HEDGEHOG
ALIEN STORM
FASTEST ONE
RAIDEN
SAIN WORD
WRESTLE WAR
STREET SMART
EL VIENTO OF RAGE
OUT RUN
THUNDER FOX
BARE KNUCLE (street or rage)
GOMOLA
BASE BALL
DINO LANG
MEGA TRUCKS etc...
PROMO NOUS CONSULTER

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Téléphoner exclusivement au **49 39 05 72** à **IDE**

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT CHÉQUE ⌋ MANDAT ⌋

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:
IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

C+2

ARCADE et holographie

Toujours plus de précisions sur la fabuleuse machine d'arcade holographique de Sega. D'abord, l'engin lui-même, dans son intégralité : non, ce n'est pas une machine à laver new-look ! Admirez le pupitre de commande (on joue debout) qui donne une vue plongeante sur "l'écran" holographique. Rien ne vous empêche de vous déplacer pour changer d'angle de vision. Deux haut-parleurs à hauteur des oreilles vous garantissent une stéréo du tonnerre de Dieu.

Mais le jeu, Time Traveller ? Voici cinq images pour vous faire rêver...

1

▲ *Le Marshall Gram frappe dur. L'image mélange personnages digitalisés et effets purement graphiques (les étoiles).*

2

◄ *Le magicien et les portes du temps. Le Marshall se baisse pour éviter un sort maléfique volant à basse altitude.*

3

▲ *Moins bien joué... Gram pourra-t-il se libérer de cet arc de force ?*

Un robot, maintenant ! Guère plus aimable. Dans Time Traveller, le futur n'est pas rose. ▼

4

5

▲ *La confrontation finale. Le docteur Vulcor se protège avec le corps gracieux (mais fragile) de la princesse Kyi-La. Le Marshall, malgré son pistolet, est bien embêté. Quelle solution ?*

TIME TRAVELLER
5 images pour vous faire rêver !

EN AVANT LA MUSIQUE !

Non, ce ne sont pas des CD-Rom. Sur ces merveilleux petits disques argentés, il n'y a pas un bit, pas un octet, que de la musique ! Mais des musiques de jeux, Columns, Hyper Drive, et de beaucoup d'autres hits. Si le son de votre console ne vous suffit pas, branchez la chaîne !

REGLEMENT DU CONCOURS CONSOLES+/SODIPENG

ARTICLE 1 : La Société **SODIPENG** et le magazine **CONSOLES+** organisent un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat. du 5 octobre au 31 octobre 1991.

ARTICLE 2 : Ce jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel du Groupe Editions Mondiales et de leur famille.

ARTICLE 3 : Le jeu-concours consiste à répondre à 4 questions en cochant, pour chacune d'elles, la bonne réponse.

ARTICLE 4 : Les bulletins-réponses découpés, recopiés ou photocopiés devront être adressés à :

CONCOURS CONSOLES+/SODIPENG
Cedex 2499
99249 PARIS CONCOURS

avant le 31 octobre 1991 minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Un tirage au sort parmi les gagants déterminera l'attribution des lots.

ARTICLE 5 : Les bulletins-réponses raturés, illisibles, in - complets ou envoyés après la date limite ne seront pas pris en compte. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

ARTICLE 6 : Un seul bulletin de participation par famille (même nom et même adresse) sera retenu.

ARTICLE 7 : Les participants à ce jeu-concours autorisent par avance les organisateurs à publier leurs nom, adresse et photographie si nécessaire à toutes fins commerciales.

ARTICLE 8 : En aucun cas, les lots ne pourront être échangés ni contre d'autres, ni contre leur équivalent en valeur ou en espèces.

ARTICLE 9 : Les résultats du jeu-concours seront publiés dans CONSOLES + n° 5 (Janvier 1991).

ARTICLE 10 : Le présent règlement et son annexe ont été déposés à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à PARIS.

ARTICLE 11 : La participation à ce jeu concours implique l' acceptation pure et simple de ce règlement. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient.
Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 12 : Les sociétés organisatrices ne sauraient être tenues responsables en cas de perte, retard ou avaries provenant des services postaux. Elles trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement.

ARTICLE 13 : Les lots .
1er PRIX : 1 console de jeu vidéo portable **PC ENGINE GT** + 1 jeu **CYBER CORE**
2ème au 5ème PRIX : 1 console de jeu vidéo **PC ENGINE CORE GRAPX** + 1 jeu **CYBER CORE**

ARTICLE 14 : Le présent règlement comporte quatorze articles.

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

NOUVEAU

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO utilisables sur consoles NINTENDO ®

1 - La sélection des cracks : 8 super jeux de « 256 k » : 899F
2 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de « 128 k » : 899F
3 - La compile exceptionnelle : 90 jeux «56k et 128k»: 1 200 F

toutes taxes et transport compris - NINTENDO® est une marque déposée

R.C. 344 115 514 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDÉO - 34, rue Penthièvre - 75008 Paris - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :
☐ 1 cassette de 8 jeux vidéos au prix promotionnel de 899F
☐ 1 cassette de 16 jeux vidéos au prix promotionnel de 899F
☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1590F
☐ La cassette de 90 jeux au prix promotionnel de 1 200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt.

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom : ---------- Prénoms : ----------
Adresse : ----------
Code postal : ---------- Localité : ----------
Age : ---------- Téléphone : ----------

C+2

NEWS

• C'EST LA FOLIE SONIC !

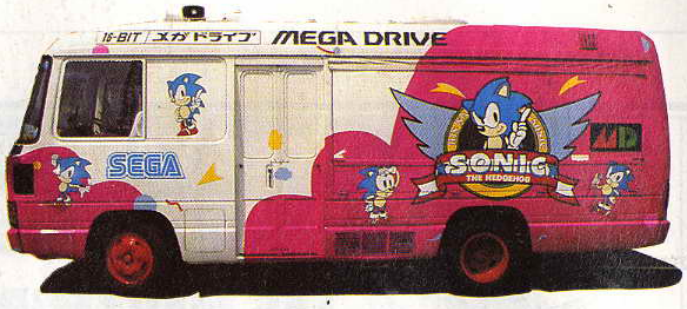
Quel est le personnage n°1 au Japon ? L'Empereur ? Non. Karaté Kid ? Non. Fernand Pantouflet, d'Aubervilliers ? Non plus.

C'est SONIC ! Un incroyable délire se développe autour du super-hérisson : une poupée pour avoir toujours sous les yeux l'effigie de son héros ; un chronomètre, des badges, des pins, des couvertures de classeur, et bien sûr des T-shirts et des casquettes ! Bref, le marketing japonais nous fait la totale, et on parle déjà d'une chanson à la gloire de Sonic...

• SEGA BEAU COMME UN CAMION

Vous avez sous les yeux le camion Sega : il parcourt inlassablement les rues de Tokyo. Chargé jusqu'à la gueule de consoles Megadrive, il ne s'arrête que pour embarquer les joueurs fanatiques, qui s'affrontent dans un tournoi permanent... Sur quel jeu ? Mais sur Sonic, bien sûr !

Le hérisson fou a encore frappé. A quand l'avion Sega ?.. "Super-Sonic", évidemment !



Zér de conduite

SONIC
Enfer et damnation ! Malédiction éternelle ! Le rédacteur qui s'est occupé des Tips sur Sonic du dernier numéro (nous tairons son nom, par charité) a fait une dramatique erreur, qui a plongé tous nos lecteurs dans le plus noir désarroi... Ce criminel a inversé la droite et la gauche ! (Aux dernières nouvelles, il aurait tenté de se faire hara-kiri. Sa santé n'inspire pas d'inquiétudes : fidèle à lui-même, il tenait le couteau à l'envers !) Voici la vérité : pour choisir librement son niveau dès l'écran de titre (portrait de Sonic), il faut faire : HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE. Un son de clochette retentit alors. Appuyez en même temps sur A et START. Ouf ! On ne le refera plus, c'est juré !

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS DE CONSOLES +

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

à retourner à CONSOLES + BP 53 77932 PERTHES CEDEX

Vous pouvez également vous procurer ces numéros de CONSOLES + à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS

Je désire recevoir les numéros suivants :

❑ Hors-série (400074)
Nombre de numéros : .....

❑ Numéro 1 (451001)
Somme totale : ..... F

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

❑ Chèque

❑ Mandat à l'ordre de CONSOLES +

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : _____

(Délai d'expédition : 6 semaines)

TIPS

Vous avez été nombreux à nous envoyer vos trucs et astuces, continuez...

• MICKEY MOUSE
Megadrive

Quand vous êtes au niveau 3, descendez dans la première grotte, et allez complètement à gauche. Vous découvrirez un tableau caché plein de bonus.

Tip de François DROUGARD (19 ans)
4, rue du Tintoret
92600 ASNIERES

• MICKEY CASTLE OF ILLUSION
Sega Master System

Point faible des monstres de fin de niveau.
L'arbre (4 coups) : se mettre assez près de lui et sauter sur lui juste avant qu'il ne lance ses feuilles.
Le clown (4 coups) : se mettre à droite et se pousser pour qu'il ne vous écrabouille pas. Ensuite, se mettre sur sa caisse et lui sauter dessus. Revenir sur la caisse et répéter la manœuvre quatre fois.
Le chocolat géant (5 coups) : se mettre à l'opposé et éviter les carrés empoisonnés, prendre le carré plein, aller encore à son opposé. Attendre qu'il se reforme et, dès que sa tête apparaît, lancer le carré. Ensuite lui passer dessus et continuer.
Le livre : sauter sur les lettres basses et lui ressauter dessus. Très simple.
L'horloge : éviter les ventouses et, quand elle s'arrête, se préparer à sauter. Sautez-lui dessus quand elle fonce vers vous.
Le dragon : tout d'abord, il faut prendre la porte du milieu, prendre H, puis se mettre sur la plate-forme et lui lancer juste avant qu'il tire. Ensuite aller chercher le H, se mettre sous lui, attendre qu'il tire, revenir sur la plate-forme et tirer. Répétez ceci 6 fois.
La sorcière : prendre H et détruire une ou deux balles. Quand elle s'arrête pour en relancer, lancez lui le H sur la tête. C'est simple.

Tips de Olivier TEKOUTCHEFF (13 ans)
151, av. R. Shuman
33110 LE BOUSCAT

• SUPER MARIO BROS 1.
Nintendo

Dans l'univers sauvage et farfelu du royaume du champignon, il existe quatre mondes :
- le monde supérieur qui se déroule sur un terrain plat.
- le monde inférieur qui se déroule dans un souterrain.
- le monde sous-marin qui se déroule dans l'eau.
- le monde aérien qui se déroule sur des toits d'immeubles.

Le super saut
Pour un saut long et haut, appuyer sur B et accélérer avant de sauter. Utiliser cette technique pour sauter par-dessus les murs très hauts ou les gouffres. Pensez à vous réserver un espace suffisant pour gagner de la vitesse, ou vous pourriez vous retrouver en train de parler aux poissons au fin fond des douves.
Frapper et courir vite
Si vous marchez sur une tortue et donnez un coup de pied dedans pour balayer d'autres ennemis, votre score augmentera pour chaque ennemi que vous aurez renversé. Si vous en abattez suffisamment, vous remporterez une vie supplémentaire. Mais faites attention quand vous utilisez cette technique, la tortue sur laquelle vous avez marché pourrait bien rebondir et vous avoir !
Allumez un feu d'artifice
Déclenchez un feu d'artifice en sautant sur le poteau à la fin de chaque niveau. Si vous atteignez le poteau alors que le dernier chiffre de l'indicatif d'heure affiche 1, 3 ou 6, alors vous récolterez des points supplémentaires.
Trucs et astuces secrets
Monde 1-2 un monde souterrain mystérieux
- Au cours de votre périple, vous allez rencontrer tout un tas de canalisations. L'idée de passer dedans n'est pas très tentante mais, la plupart du temps, le fond contient des pièces de monnaie.
- Lorsque vous êtes dans un ascenseur, attendez un peu ! Essayez de sauter par-dessus le plafond au lieu d'entrer dans la canalisation. Vous allez découvrir ainsi les zones de transition qui mènent aux mondes 2, 3 et 4.
Monde 2-1 quelle belle journée ensoleillée !
- Au début du monde 2-1, sous une brique, il y a un champignon vert dissimulé qui donne une vie supplémentaire si on arrive à l'obtenir.
- Cognez toutes les briques et, dans ce même monde, vous trouverez une tige de haricot qui, si vous l'escaladez, vous permettra d'atteindre le sky bonus. Essayez de récolter le plus grand nombre possible de pièces.
Monde 4-2 deux zones de transition
- Après les ascenseurs, frappez les blocs de pierre et, alors, vous trouverez une tige de haricot qui vous amènera aux zones de transition qui vous permettront de parvenir aux mondes 6, 7 et 8.
Monde 5-1 attention au retour de bâton !
- Dans une certaine canalisation, vous trouverez une réserve de pièces, alors, cherchez bien...
Monde 6-2 laissez-moi vous montrer quatre nouveaux Niveaux de bonus
- Dans la première canalisation, vous trouverez une première réserve de pièces.
- Dans la septième canalisation, vous trouverez l'entrée du monde sous-marin plus une gigantesque réserve de pièces.
- Sous un bloc de pierres, se cache une tige de haricot qui vous mènera à la troisième réserve de pièces.
- Enfin, dans l'avant-dernière canalisation, vous trouverez la quatrième réserve de pièces plus un champignon sous la première brique.
Allez, je vous laisse découvrir la fin !
Bonne chance !

Tips de Cécile GUIBERT (14 ans)
14, rue du Pontreau
85500 LES HERBIERS

• SHADOW DANCER
Megadrive

Pour accéder au practice mode, il suffit d'appuyer simultanément sur ABC et Start. Ainsi on obtient les différents niveaux que l'on veut atteindre. Seul inconvénient : on ne peut s'entraîner contre les monstres de fin de niveau.
Lors des stages "bonus", pour avoir si possible des vies supplémentaires, il est nécessaire de se mettre à l'extrême gauche ou droite de l'écran et de tirer sans arrêt.
Il suffit de tuer 50 ninjas/50 pour avoir 3 vies
49 ninjas pour avoir 2 vies
48 ninjas pour avoir 1 vie
47 = 10 000 points.
Les monstres :
Burning downtown
Il suffit de lui tirer dans la tête et d'éviter les pierres qui tombent lorsqu'il vient de sauter sur le sol.
Battle on the railway
Tirer dans la tête du reptile lorsqu'elle apparaît. On peut l'avoir simultanément deux fois.
Statue of liberty
La seule manière d'atteindre la femme est lorsqu'elle commence à vous envoyer le disque en fer.
In the darkness
Il suffit de tirer en sautant quand la roue s'est immobilisée avant qu'elle ne vous lance les flammes.
Pour le boss, à vous de voir.

Tips de Romain YURARD (17 ans)
Venevieu
38460 CREMIEU

• MARIO I
NES

Si vous perdez au 8-4 ou autre tableau, appuyez sur A et START. Alors la page de présentation se montre. Faire la deuxième fois A et START. Vous recommencerez à partir du 8-1.
Dans Mario 1 au 3-1. Sur l'escalier tuez la 1ère tortue puis sautez sur la 2ème lorsqu'elle se trouve sur la dernière marche. A chaque fois que vous bondirez dessus, vous gagnerez une vie.

• QUARTET
Sega Master System

Appuyer 14 fois sur pause pendant la page de présentation et vous aurez une vie, un rayon plus puissant.

• TIME SOLDIER
Sega Master System

Avant d'allumer la console, appuyez sur les quatre boutons des deux manettes, allumez la console, puis la page de présentation partira, lâchez les boutons, les petits chefs ne vous tireront pas dessus. Super, non ?

• KENSEIDER
Sega Master System

Quand vous arrivez au Game Over, faites haut, haut - bas, bas et 1 et vous aurez des options continues infinies.

• MEGAMAN 2
NES

Voici un code qui vous emmènera au Dr Willy avec les huit pouvoirs, les quatre éléments, les quatre points d'énergie : A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5 et D2.

• SUPER HANG ON
Megadrive

Pour avoir un maximum d'argent et une bécane d'enfer. - Password :
5FF3F540F35504FFHWKSMBJOFDU.

Tips de Arnaud INNOCENT (12 ans)
15, rue Jules Hetjel
92190 MEUDON

• TENNIS ACE
Sega Master System

Tapez ces codes :
Match amical : SZDQ GIDI - EZNN QPZT
Tournoi du grand shlem : IRQB GEDW - EZNA QPZH

• GOLVELLIUS
Sega Master System

Tapez ces codes :
YPTUHTVXPWHA4JVH
XFV33ZX83SBW025W
- Golden Axe : 2ème continue : haut, puis bouton 1 ou 2 simultanément lorsque le message "Game Over" apparaît.

Tips de Laurent LEPAGE (16 ans)
53, chemin des Tuileries
DARDILLY
69570 LYON

• THE LEGEND OF ZELDA
NES

Je vous propose une méthode pour tuer Ganon. Tout d'abord, quand Link arrive dans la pièce de Ganon, il doit se placer au milieu de la pièce, ensuite il doit avancer vers l'une des portes en donnant des coups d'épée magique sans arrêt. Une fois arrivé devant l'une des portes, Link doit retourner vers la porte se trouvant en face, en donnant toujours des coups d'épée magique et ainsi de suite.
De cette façon, Link est sûr de toucher Ganon. A la quatrième fois, Ganon deviendra marron et là, Link doit lui lancer 3 ou 4 flèches d'argent. Une fois cela fait, les cendres de Ganon et un triangle apparaîtront. Link doit prendre le triangle et aller dans la pièce qui se trouve au nord. Là se trouve la princesse entourée de blocs et de flammes. Pour aller à côté d'elle, Link doit donner des coups d'épée magique dans les flammes.
- L'épée magique se trouve dans un des cimetières. Link doit se placer au sud des tombes et les pousser. Il y en a une qui cache un passage secret. Mais pour que Link puisse la prendre, il lui faut un nombre suffisant de cœurs de pouvoir vital.
- La flèche d'argent se trouve dans le labyrinthe de Ganon. Link doit aller dans la pièce la plus haute et complètement à gauche du labyrinthe. Une bombe posée au pied du mur qui se trouve au nord, dégagera un passage. Une fois que Link aura pénétré dans la pièce et vaincu tous les ennemis, il devra pousser un bloc qui fera apparaître un escalier. C'est là que se trouve la flèche d'argent.

Tip de David MORVAN (14 ans)
9, rue de la Baronnie
14370 ARGENCES

• ACTION FIGHTER
Sega Master System

Tapez le nom DOKI-PEN = 6 vies plus toutes les armes.

• DOUBLE DRAGON
Sega Master System

Quand vous jouez seul au début du 4ème niveau, pressez en même temps les 2 boutons = vies infinies.

• AFTER-BURNER
Sega Master System

Pressez 100 fois la touche pause à la page de présentation avant la démonstration = invincibilité.

Tips de Elle ERNOULD (13 ans)
35, rue de Binche
7160 LA LOUVIERE - HAINAUT/BELGIQUE

• GARGOYLE'S QUEST
Game Boy

Pour obtenir le maximum d'argent, de vie et d'armes au dernier niveau, entrez le code = XYSD-E 6Y9.
Voici les sept codes qui permettent de revenir dans un village avec le maximum d'argent, de vies et d'armes :

2ème monde, village 1 :	F7K8-PSO5
3ème monde, village 1 :	GT8G-CLVQ
3ème monde, village 2 :	D96T-XAS9
4ème monde, village 1 :	CVJW-PTJD
4ème monde, village 2 :	FQWA-L7CP
4ème monde, village 3 :	DFJ8-PLK9
5ème monde, village 1 :	XYSD-E6Y9

Tips de Elisée BAUDUIN (14 ans)
Villa les figuiers rue du Ragierau
30800 ST-GILLES

• THUNDERFORCE II
Megadrive

Pour continuer une partie là où vous êtes mort, pressez A et START. Il existe aussi un tableau d'options que l'on obtient à partir de la page de présentation en pressant B et START.

Tip de Michaël ESNAULT (14 ans)
807, rue des Dadds
45200 AMILLY

• GHOULS'N'GHOSTS
Supergrafx

Ayant introduit la carte dans votre console et le menu ou page de présentation apparaissant, appuyez alors simultanément sur les boutons select, RUN et les boutons de feu (I, II). Un autre menu apparaît alors, vous permettant de choisir votre nombre de vies et le niveau de difficulté du jeu. Faites RUN pour sortir du menu. Vous revenez donc au menu initial. Débutez le jeu normalement mais la différence sera votre nombre de vies (affiché en bas à droite).
Avec cette astuce, vous devriez progresser rapidement dans le jeu.
Bonne chance !

Tip de Manuel CANTANTE (17 ans)
50, boulevard de Vaugirard
75015 PARIS

TIPS

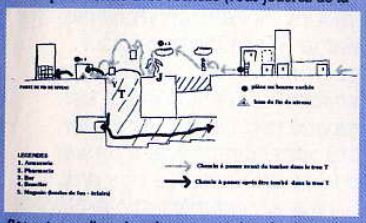
• RAD RACER
NES

Quand vous perdez la partie et que le jeu se met en démo, appuyez sur A et START simultanément pour recommencer au tableau où vous avez perdu.
Pour choisir son tableau, il faut sélectionner la voiture voulue.
Pendant que le jeu est en démo, appuyez sur B : l'accélérateur augmentera de 2 crans (2 crans = 1 tableau). Quand vous avez choisi votre tableau, appuyer sur haut, droite et START en même temps.
Pour voir la fin du jeu, choisissez la voiture et, quand le jeu est en démo, appuyez 64 fois sur B et faites haut, droite et START en même temps.

Tip de Guillaume BOLLEGUE (14 ans)
Occident
1, av. Georges-Pompidou
30900 NIMES

• WONDER BOY IN MONSTER LAND
Sega Master System

Si vous appuyez 37 fois "pause", vous gagnez automatiquement 45 gold de plus. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous voulez. Quand vous arrivez dans la ville de Baroboro dans le round 3, suivez le chemin que montre le dessin ci-dessous. (attention, les ennemis ne sont pas dessinés).
Quand vous arrivez sur la plateforme J, ne sautez surtout pas dans le trou T et dirigez-vous vers le boss. Battez-le et allez dans le trou T, faites vos achats et sortez. Allez de nouveau affronter le boss, il vous donnera un gros cœur à la place d'une clé.
Le chevalier qui garde le niveau 7 vous donnera aussi un grand cœur pour votre deuxième victoire sur lui : quand vous arrivez après le voyage dans les nuages, allez battre le chevalier, montez ensuite sur la plate-forme avec l'échelle (vous jouerez de la



flûte si vous l'avez) et dirigez-vous dans le château qui se trouve à droite. Une fois hors du château, combattez encore le boss de fin niveau.
Pour tous ceux qui arrivent au 12ème round et qui ne trouvent pas le boss final, voici le chemin du labyrinthe.
(D : droite - G : gauche - B : bas - H : haut)
Ce sont les directions à prendre aux intersections : B-B-D-G-B-D-B-D-H-H-H-G-H-G-B-D-B-B-D-B-B-B-G.
Et vous voilà devant le terrible dragon. Pour le tuer, utilisez des boules de feu et des éclairs.
Bonne chance.

Tip de Christian TERGEMINA (14 ans)
13, bd Chastemet de Gery
94800 VILLEJUIF

• CASTELVANIA
Game Boy

Il y a un passage secret au 3ème niveau. Après avoir passé le stage avec le mur à droite, vous tombez dans une salle avec une seule corde. Montez au 3/4 de l'écran, puis sautez sur votre droite. Là vous découvrirez un passage qui vous mènera à une salle avec des bonus (dont un up).

• LOCK N' CHASE
Game Boy

A la fin de la présentation-titre, tapez : A,A,B,B,A,B,B. Vous accéderez ainsi à de nouveaux tableaux.

• TENNIS
Game Boy

Pour gagner, lorsque c'est à vous d'engager, montez la balle, puis tirez lorsqu'elle est tout en haut de façon à la rater, puis décalez-vous légèrement pour qu'elle vous retombe sur la tête, vous remporterez alors le point.

Tips de Damien VERREMAN (15 ans)
118, rue des Jancelins
51200

• PROBOTECTOR
Nintendo

Pour avoir 90 vies (2 continues compris-30 x 2) code - dans l'ordre
2 x flèche du haut
2 x flèche du bas
- gauche
- droite
- gauche
- droite
- select (pour 2 joueurs)
- start

Tip de Amar SAIDANI (9 ans)
19, rue des Oiseaux
91130

• SUPER VOLLEY
NEC

Dans Super volley-ball, quand l'ordinateur va servir, au moment où l'on entend le coup de sifflet de l'arbitre, appuyez sur "select" et il ratera son service.
Pour faire un smash presque imparable, ne faites ni feinte, ni super smash, faites juste une passe en hauteur et, au moment de smasher, quand la balle est rouge, attendez 1/2 seconde, mettez la manette en haut à gauche et appuyez sur I.

Tip de Cyril ABITBOL (15 ans)
1bis, av. de Lowendal
75007 PARIS

• MIRACLE WARRIORS
Sega Master System

Voici comment faire pour posséder les trois clefs : à un endroit du jeu (très facile à repérer), il y a un petit carré de désert tout seul entouré de carrés de montagnes. Là, se trouve la 1ère clef. Puis avancez de 16 carrés vers la gauche et là, se trouve la 2ème clef. Puis montez de 10 carrés et enfin la 3ème clef sera à vous. Le dernier monstre du jeu se trouve à 6 carrés à gauche de la 3ème clef ; les pouvoirs "nuts" vous seront acquis si vous tuez les éléphants bleus ainsi que les potions si vous tuez les dragons de mer.

Tip de Emeric HENDRICKX (15 ans)
40, av. de Ménival
69005

• BAD DUDES
NES

Pour commencer avec 64 vies : avant de débuter, entrez la séquence suivante avec la manette 2 : B, A, Bas, Haut, Bas, Haut. Appuyez ensuite sur Start avec la manette 1.
Quand un ninja rouge traverse l'écran, attaquez-le tout de suite. Il possède de nombreuses armes ou de l'énergie ou du temps supplémentaire.

Tip de Michel VARRONI (16 ans)
Le clos
267, rue des Prés
73400

• SUPER MARIO BROS I
NES

Ce super truc n'est sûrement pas connu par beaucoup d'entre vous. Comme nous le savons tous, le personnage que nous incarnons (Mario ou Luigi) commence petit et, grâce à un champignon magique, il devient grand ; et grâce à une fleur, il devient féroce et il peut jeter des boules de feu.
Mais le super truc que je vous propose permet à Mario ou Luigi de lancer des boules de feu quand il est petit !
D'abord, rends toi à la fin d'un monde (1-4, 2-4, etc), puis à la fin du niveau pour rejoindre le dragon alors que tu es toujours super Mario ou Mario féroce. Ne tire surtout pas sur le dragon, saute par-dessus et va au bout de la plate-forme (près de la hache mais ne saute pas sur celle-ci). Le dragon va se retourner et viendra vers toi. Attends qu'il soit à un millimètre ou deux de toi et saute. Tu dois atterrir sur la tête du dragon et sur la hache en même temps. Mario va clignoter mais il restera grand. Au niveau suivant, Mario toujours grand, prendra un champignon et deviendra petit. A ce moment là, s'il prend une fleur, il pourra lancer des boules de feu en étant petit.

Tip de Nicolas DEGOUYS (16 ans)
42, rue de Verquesies
7600 PERUWELZ-BELGIQUE

Merci d'écrire votre adresse complète sinon nous ne pourrons pas vous faire parvenir votre montre.
Si votre Tip est dans ces pages et que le nom de votre ville ne figure pas, écrivez-nous et indiquez sur l'enveloppe :
Consoles + Tip publié

ENVOYEZ VOS "TIPS", TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : .....

Prénom : ..... **Age :** .....

Adresse : .....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Votre machine : .....

Jeu concerné : .....

CHER WIEKLEN

Hoy, comment ça va ? Je rentre tout juste de l'ECES de Londres. Je n'ai pas vu grand-chose comme consoles, Sega et Nintendo ayant fait faux-bond. Vous êtes quelques-uns à avoir répondu à mon appel, et à m'avoir proposé des pseudos tous plus fous les uns que les autres.
Alain Stephanovitch, de Marseille, gagne ainsi un abonnement d'un an à Consoles +. Il me propose (entre autres !) Ahyamzebest et Super Moah, que je trouve très sympathiques. Cela dit, comme je m'attache facilement, j'ai décidé (après tout, c'est moi le chef !) de conserver Wieklen. Bon, c'est pas tout, de nombreuses questions m'attendent et je m'attarde... C'est incroyable comme ces introductions peuvent prendre comme place si on n'y prend pas garde.
Au mois prochain !

WIEKLEN LE GRAND
(pour un nain !)

PS : Merci pour les nombreux dessins que vous nous avez fait parvenir. Je ne peux en passer que quelques-uns (manque de place), les autres seront affichés dans nos bureaux.

ABONNEMENT, OÙ ES-TU ?

Je vis en Afrique depuis un an et, jusque-là, pas de problème pour avoir le magazine Tilt. Mais les librairies ne reçoivent pas Consoles +. J'ai dû le faire venir de France. Mais je ne pourrai pas faire ça pour chaque numéro. Alors, je voudrais savoir s'il me serait possible de m'abonner à Consoles +.

Arnault

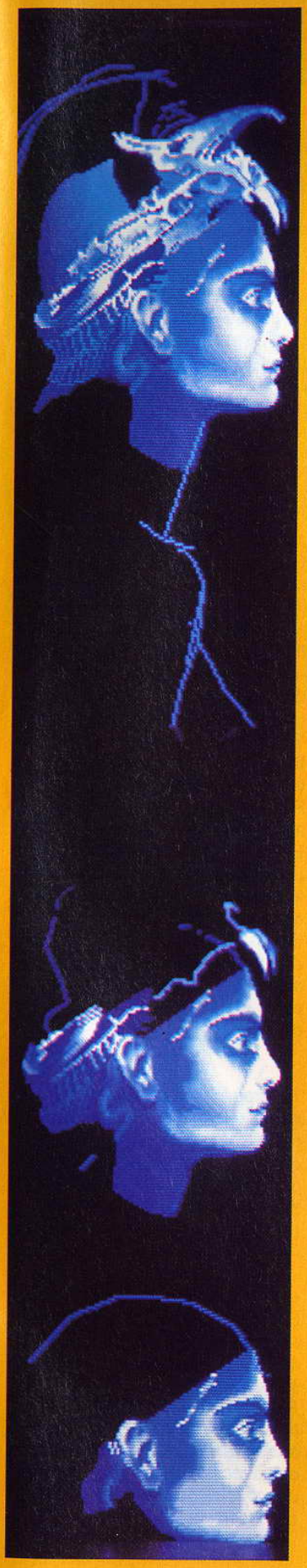
Abonnez-vous, rabonnez-vous... Il est tout à fait possible de s'abonner. Le tarif pour la France métropolitaine est de 249 F. Dans ton cas, cela doit être un peu plus cher. Je passe ta lettre au service abonnements, qui te communiquera le bon tarif.

SFX

J'aimerais m'acheter une Super Famicom, mais elle n'est disponible qu'en import parallèle et les prix pratiqués sont exorbitants. Je ne peux me l'offir. Mais, maintenant que la SFX est importée officiellement aux USA, pourra-t-on voir le modèle américain en France aux prix pratiqués là-bas (consoles et cartouches)? J'ai lu dans le dernier numéro de Consoles + que Acclaim prépare une version des Simsons sur SFX. Que savez-vous de ce jeu ? Est-il jouable, bien réalisé, et retrace-t-il l'ambiance du dessin animé ? J'ai vu aussi dans une salle de jeux le jeu d'arcade des Simpsons, de Konami (il est excellent). Sera-t-il adapté sur consoles ? Dernière question : quand la SFX sera-t-elle disponible en France en importation officielle ?

Bart

Je n'ai pas eu encore l'occasion d'avoir une Super NES entre les mains, mais d'après les dernières rumeurs, elle est incompatible avec la SFC. D'ailleurs, sauf erreur de ma part, la NES et la Famicom l'étaient déjà... Il est presque certain que les Super NES vont commencer à arriver en force en France, à des prix plus acceptables que la SFC "made in Japan". Reste à savoir si les jeux vont suivre, ou si des adaptateurs permettront d'utiliser les cartouches japonaises sur la Super NES... Comme je le disais dans mon intro, je rentre tout droit de l'ECES.
Pour les Simpsons sur SFC, je ne l'ai pas vu sur le salon. Je ne connais pas le jeu sur borne d'arcade, mais sur NES il est marrant, sans plus, et sur micro assez nul. J'espère que la version SFC sera inspirée de la borne d'arcade (qui, paraaît-il, est très bonne)!
La Super Famicom (ou plus probablement Super Nintendo Entertainment System...) ? Elle ne doit pas arriver sur le marché européen avant janvier ... 93 ! Et oui, encore plus d'un an à attendre. Cela dit, étant donné le forcing que fait actuellement Sega avec la Megadrive et le Mega CD, rien ne dit que Nintendo ne va



rien ne dit que Nintendo ne va pas revoir sa politique européenne. A suivre...

BIG PROBLEM !

Voila mon problème : le mois dernier, j'ai fait une très grosse "bêtise", "ACHETER CONSOLE +" ! J'y comprends plus rien. Vous m'avez donné l'idée de vendre ma Nintendo et de m'acheter une Megadrive. Alors, j'ai plein de questions :
1) Combien puis-je vendre ma Nintendo plus 9 jeux plus rob, plus pistolet ?
2) Que faut-il acheter, une Megadrive française ou japonaise ?
3) Les MD françaises ont-elles besoin d'une télé spéciale ?
4) Où puis-je me procurer une MD japonaise, et à quel prix ?
5) Pour quand la sortie de Super Mario 3 sur Nintendo ?
Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Merci d'avance pour vos réponses qui vont me sauver.

xxx

Toute la rédaction de Consoles + va tenter par mon entremise de répondre à vos questions.
1) Pas grand chose. La NES ne coûte déjà pas cher neuve, alors d'occase, tu penses... Tout compris, tu peux en tirer 500 ou 600 F. Remarque, si tu es un roi des affaires, tu peux toujours essayer de la vendre plus cher, 800 ou 900 F par exemple, ou pourquoi pas 2 000 ou 3 000 F, voire 6 000 ou 8 000 F, voire ... Moi, si j'avais 8 000 F, je m'achèterais une Neo Geo. Mais où j'en était déjà, Ah oui, au prix d'une NES d'occasion. La MD coûte environ 1 000 F sans jeu. Les jeux coûtent entre 300 et 500 F. Imaginons que tu te contentes de trois jeux à 300 F au départ, cela fait quand même au total près de 2 000 F. Donc il va falloir que tu sortes de ta tirelire quelque 1 500 F. Les as-tu ? Si oui, passe directement au 2). Si non, tu peux soit garder ta NES (qui est après tout une excellente machine, pleine de jeux supers) ou m'emprunter l'argent qu'il te manque. Je te conseillerais personnellement plutôt la première solution...
2) A mon-avis-personnel-à-moi, prend une MD japonaise. Ce n'est pas tellement pour le prix, à peine inférieur à celui de la MD française mais parce qu' a l'avantage de faire marcher directement (sans adaptateur) toutes les cartouches et de fonctionner un peu plus vite. Mais là intervient le problème de la télé.
3) Le plus simple, si tu habites près d'un revendeur qui dispose de MD japonaises, est de lui en emprunter une pour quelques heures, juste le temps de la tester sur ta télévision. Tu peux aussi essayer la MD (toujours japonaise) d'un de tes camarades. Cela t'évitera de devoir rechercher l'année de fabrication, le voltage de la prise péritel, etc. Si cela marche, pas de problème, prend une MD japonaise. Si cela ne marche pas, de deux choses l'une : soit ta péritel n'est pas alimentée, soit ta télé ne supporte pas la MD japonaise. Dans les deux cas, et pour éviter de te casser la tête sans nécessité, prend une MD française, qui marchera sans problème, sans avoir besoin de péritel alimentée ou de je ne sais quelle bidouille.
4) Sur Paris, aucun problème, tu peux aller au choix chez Ultima, Shoot Again, Coconut et chez beaucoup d'autres. Si tu es en province, tu es bon pour faire le tour des revendeurs...
5) "Bientôt" (je cite Nintendo). Cela veut dire "Noël au plus tard".

FANS

Ca y est, c'est sûr, je vais m'acheter la petite dernière des consoles Nintendo. Et quelle dernière ! Micro-processeurs, mémoire vive, mémoire vidéo, résolution, couleurs (qu'elles soient affichables ou qu'il s'agisse de la palette, énorme), taille et nombre des sprites et son à tomber par terre relèguent loin derrière les Megadrive et autres SuperGraphix. Il ne reste plus que la Neo Geo pour inquiéter la SFC, mais vu le parc installé, et ce du fait du prix de la console et des cartouches (ils sont fous chez SNK!), l'inquiétude peut se transformer en un large sourire. Seulement voilà, je ne sait pas quelle version, américaine ou japonaise, il faut choisir. Pour l'instant, la SFC est commercialisée à 2 500 F et ses jeux à 600 F environ, ce qui est tout de même assez cher. Sais tu combien coûtera (environ) la Super NES, ainsi que ses jeux, lorsqu'elle sera implantée, vers la fin de l'année ? Quels seront alors les premiers jeux commercialisés ? Pourrais-tu m'indiquer dans chaque catégoriele meilleur jeu ? Super R-Type est le meilleur shoot-them-up, Final Fight le meilleur beat-them-all, mais quel est le meilleur jeu de plates-formes ? Super Mario World ? Et pour l'aventure, la réflexion ? Nintendo envisage-t-il de créer une version européenne de la SFC d'ici à 1993, comme je l'ai déjà lu ? Les cartouches de la Super NES seront-elles compatibles avec celles de la console européenne, sachant que celles de la Super NES et de la SFC ne le sont pas ? Si une version européenne est un jour créée, sera-t-elle modifiée, comme la Megadrive, pour pouvoir fonctionner sur tous les téléviseurs français ? Enfin, et c'est le plus important, pourra-t-on utiliser une Super NES sur un téléviseur au standard non NTSC, mais utilisant tout de même le 60 Hz comme fréquence d'affichage, sans que les jeux ne perdent pour cela leurs magnifiques couleurs ? Voilà, c'est tout pour les questions, maintenant j'attends les réponses (y'a du boulot!).

David, Sega Killer

Mon cher David, ne te vexe pas, j'ai choisi ta lettre parce qu'elle est plutôt gentille et qu'elle pose des questions intéressantes, mais dans l'avenir, je ne passerais plus les passages du type "ma console est meilleure que la tienne", qui provoquent des guerres de religion sans argument valable. Cela étant dit, voyons tes questions. Quand tu parles de l'arrivée de la Super NES en France pour la fin de l'année, je suppose que tu parles de l'import parallèle de Super

Les illustrations de cette page ont été réalisées par Franck Villefranche sur Amiga 500 avec Deluxe Paint III. Merci à lui.

COURRIER

NES américaine. Comme je l'ai rappelé plus haut, Nintendo n'introduira officiellement la Super Famicom (quel que soit son nom!) en Europe au printemps 1993. Il est probable que cette Super NES américaine sera sous peu vendue à un prix plus abordable, de même que ses jeux. Cela dit, je pars du principe que les importateurs et les revendeurs sont des gens raisonnables. Ce n'est finalement pas une évidence... Je suppose (c'est des statistiques comparées) que la Super NES sera compatible avec la SF francisée. Mais ce n'est encore que supputations... Le meilleur jeu de plates-formes est pour l'instant Super Mario, mais cela ne saurait durer, et j'ai par exemple ouï qu'une suite à CastleVania devrait arriver bientôt. Pour ce qui est de l'arcade-aventure, Arctraiser reste le leader, la partie réflexion reste pour l'instant vide. Quant aux spécifications techniques de la SF francisée, mystères...

Wieklen le nain pacifiste

SHINOBI

De ces trois Shinobis, lequel est le meilleur : Super Shinobi, Shadow Dancer ou Cyber Shinobi ?

BS

Super Shinobi (alia Revenge of Shinobi) est à mon avis le meilleur des trois, même s'il est parfois assez frustant. Shadow Dancer est lui aussi excellent. Seul Cyber Shinobi dépareille quelque peu la série...

Wieklen le nain ninja

MERCI ET A BIENTOT

J'adore Consoles +, et j'attends avec impatience la suite. Je l'ai prêté à un copain qui a Revenge of Shinobi, et qui avait quelques problèmes à certains niveaux, et grâce à vous, il peut maintenant y arriver sans trop de problèmes. J'espère que dans le prochain numéro il y aura un peu plus de tips. Est-ce que je pourrais recevoir le pin's Tilt, s'il existe ?

Gérôme

Y'a pas à dire, les compliments, j'adore ça ! C'est pas ma faute, je suis fait comme ça. Bon, passons. Comme tu as pu le voir, dans le premier numéro, il y a eu plein de trucs et d'astuces pour beaucoup de jeux. On continue à vous en concocter. Il y a effectivement un pin's Tilt, mais il est épuisé depuis déjà un bout de temps. On vous prévient dès qu'on en retire.

Wieklen le nain qui aime bien les compliments

PHOTO

Dans votre numéro de Consoles + de septembre, pourriez-vous infiltrer (je sais que c'est difficile de trouver de la place dans votre superbe magazine, mais...) les photos de toute votre équipe ?

Nous y avions pensé, mais vois-tu, notre modestie naturelle (sic ! ndilsdr) nous interdit de nous exposer ainsi à vos regards, d'autant que la richesse et la beauté intrinsèque de ma superbe barbe pourrait faire des envieux, ce qui, tu en conviendras, n'est pas le but de Consoles + (Dommage !).

Wieklen le faussement modeste

(Ndilsdr : la dernière fois que nous avons fait une photo de groupe, il se trouvait derrière et il était totalement caché par Banana San. D'ici à penser qu'il a peur que cela se reproduise...)

LE DERNIER COMBAT

Cher Consoles +, je voudrais savoir si Last Battle vaut le coup d'être acheté ou non. Tilt avait testé ce soft (n° 82) et ne lui avait mis que 13 alors que ceux qui le possèdent le trouvent génial. Qu'en pense Consoles + ?

Bébert

J'aime pas tellement. Last Battle (Alias Ken le survivant pour ceux qui ne suivraient pas) est assez sympa, mais il devient rapidement lassant. De plus, le personnage et les monstres sont grands mais pas particulièrement bien animés. Cela dit, j'ai des amis (coucou Sis) qui l'adorent et qui vont jusqu'à me piquer ma MD pour jouer avec. Bon, sur ce jeu, pas de solution miracle, essaie-le avant d'acheter.

Wieklen l'indécis

GAME GEAR

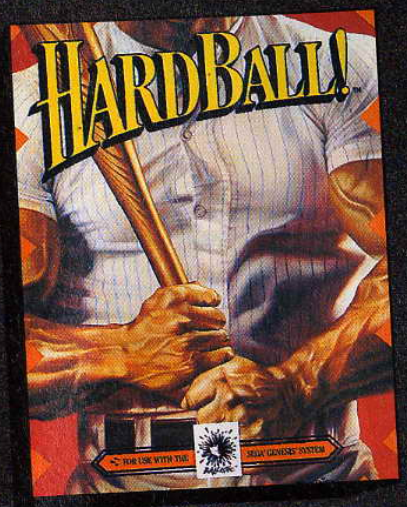
J'ai un problème avec ma Game Gear. En effet, les jeux se font attendre et j'ai la désagréable impression de m'être fait rouler... Va-t-on enfin disposer d'une logithèque convenable, comprenant un bon nombre de jeux dépassant le stade du médiocre ? (exception faite de Wonder Boy, GG Shinobi et Mickey Mouse). La taille de l'écran réduit-elle les chances de voir Sonic, Populous, Pac Mania ou Galaxy Force apparaître sur la Game Gear ? Enfin, adoptera-t-on avec l'Europe un système général autre que le Secam, rendant ainsi profitable de modifier le tuner TV dont la GG est cruellement privée ? J'espère sincèrement que tu continueras les tests de jeux sur cette, malgré tout, superbe console.

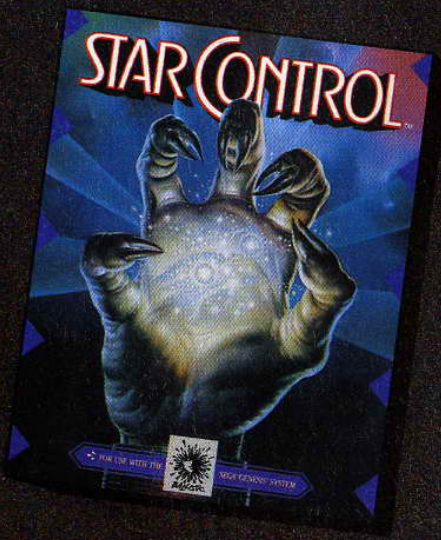
The Dude

Tu exagères quelque peu en disant que les jeux Game Gear dépassent rarement le médiocre. Je trouve Skweek extra, Columns passionnant, Super Monaco GP sympa (même si on s'en lasse assez vite)... J'ai ouï dire, de première main mais de source officieuse, que Sega projetait d'implanter sa nouvelle mascotte, Sonic, sur toutes les consoles de sa marque. Cela ne sera pas forcément une conversion de la version Megadrive.
Pour ce qui est de la question du tuner TV, je vais te rapporter une conversation qu'un de mes amis a eue avec un responsable de Sega Japon (c'est librement adapté de la conversation originale).

VOS BÉCANES EN ONT MÉCHAMMENT ENVIE...

HARDBALL!
MEAN MACHINES
SCORE 80%



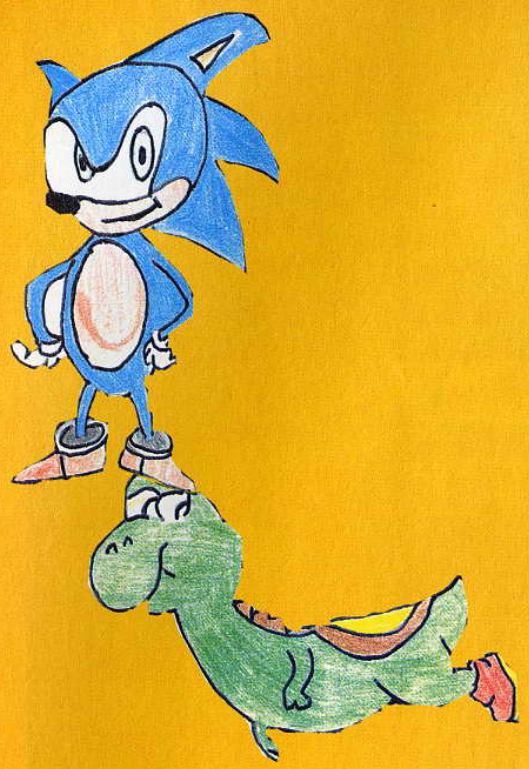


STAR CONTROL
C+VG HIT
SCORE 90%
MEAN MACHINES
SCORE 86%

BIENTOT
TURRICAN
ET ONSLAUGHT

...POUR MEGA DRIVE

Mega Drive est un label de Sega Enterprises Ltd.
Ballistic est un label de Accolade Inc.



- Est-il difficile de transformer le tuner de la Game Gear pour qu'il fonctionne en France ?
- Non, pas du tout, c'est très simple.
- Coûteux, alors ?
- Non plus.
- Mais alors, qu'attendez-vous pour le faire ?
- Nous attendons que la Game Gear soit plus implantée sur votre territoire.
- Vous ne pensez pas qu'elle s'implanterait mieux si le tuner fonctionnait en Secam ?
- Si.
- Donc, tant que vous ne transformez pas le tuner, la console ne se vend pas, et tant qu'elle ne se vend pas, vous ne modifiez pas le tuner. On tourne en rond.
- ...

Wieklen le nain bien renseigné

QUESTIONS POUR UN NAIN CHAMPION

Je suis possesseur d'une Game Boy et je la trouve géniale. Je voudrais que tu répondes à mes questions.
1) Quand la Game Boy couleur arrivera-t-elle en France ou au Japon, car je voudrais acheter une Game Gear et je ne sais pas si je dois attendre la nouvelle Game Boy ?
2) Est-ce que le CD-ROM de la Megadrive sera la Gigadrive ou cette dernière remplacera-t-elle la Megadrive ?
3) D'après toi, quand la Super Famicom sera-t-elle disponible officiellement en France ?
4) Quel sera son prix et celui de ses cartouches ?
5) Va-t-elle éliminer la Megadrive ?
6) Est-il vrai que plein de jeux arrivent sur Game Gear ? Quand ?

1) Je n'ai pas de date précise. Probablement courant 91 au Japon, et deux ans plus tard en France (si on se base sur la Super Famicom).
2) Le CD-ROM Megadrive est un boîtier qui vient se placer SOUS la MD et qui lui ajoute un certain nombre de possibilités. Ce n'est en aucun cas une console à part entière. Je ne sais toujours pas si la Gigadrive (aussi appelée Sega Arcade System) est le nom de code de ce CD, une machine plus performante ou un gigantesque canulard. Cela fait fortement penser à la console 64 bits d'Atari. L'arlésienne, quoi.
3) Cf plus haut.
4) Difficile à dire. Si Nintendo est "raisonnable", on peut espérer 1 500 F pour la console et 300 à 500 F pour les jeux.
5) Qui peut savoir ? Et puis, dans un an, ces deux consoles ne seront-elles pas dépassées ?
6) Banana San est parti au Japon, et il aura sur place des informations à la fois fraîches et fiables. Plutôt que te dire des bêtises, je préfère attendre qu'il nous envoie ses informations.

Wieklen le champion

Merci à J.-C. Dislaire et au gentil anonyme qui nous ont envoyé leurs dessins*.
** N'oubliez pas de signer pour qu'on puisse vous remercier !*

COMPILATIONS

J'ai une console Sega Megadrive (française), et j'aimerais savoir pourquoi il n'y a pas de compilation sur la Megadrive.
Je voudrais aussi savoir quelle est la suite de Shinobi, s'il y en a une, car j'adore ce jeu.

A mon avis, des compilations vont apparaître sur Megadrive, de même que sur les autres consoles (il y en a déjà sur NES). Pour l'instant, il est encore trop tôt, ces consoles sont trop récentes et les jeux, n'étant pas copiables, ont une durée commerciale plus importante. La suite de Revenge of Shinobi est Shadow Dancer.

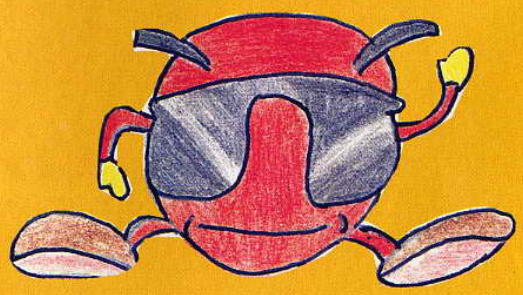
JAGUAR

Je vous écris au sujet de la console 64 bits d'Atari, la Jaguar : quand doit-elle sortir en France ? En Amérique ? Sortira-t-elle au Japon ? Quel sera son prix ?
Pourra-t-on relier une Jaguar et une Lynx entre elles ?
A-t-on une chance de voir de grand hits micro sur la Jaguar ? Sur la Lynx ?
Pourriez-vous publier une fiche technique complète de la Jaguar ?
Quelles seront les conséquences du marché européen sur le monde des consoles ?

Illien

Quelques rappels sur la technologie actuelle des consoles. Il existe des consoles 8 bits et des consoles 16 bits (la Neo Geo est à part). Parmis les 16 bits, la Megadrive et la Super Famicom tiennent le haut du pavé. Pour tenir tête aux constructeurs japonais, Atari avait lancé l'idée d'une console 32 bits, plus puissante. Il l'a lancée si fort qu'il a été incapable de la retrouver ! (excusez-moi, c'est un gag un peu facile...). Quand les Japonais ont lancé le développement de leurs consoles 32 bits, (le CD-ROM MD est basé sur un microprocesseur 16/32), Atari a décidé d'arrêter les frais et de se lancer dans le 64 bits. Rien que ça ! Il faut comprendre qu'actuellement seule l'architecture RISC permet d'obtenir ce type de processeurs à un prix acceptable. Le plus puissant des microprocesseurs pour PC est le 486, qui seul coûte déjà plus cher qu'une Super Famicom payée au prix fort ! Il est donc logique de penser que, soit la Jaguar sera proposée à un prix supérieur à 10 000 F, soit il y a anguille sous roche. Dans la deuxième hypothèse et pour expliquer l'annonce d'Atari, certains n'ont pas hésité à supposer que le constructeur entendait utiliser plusieurs processeurs et ajoutait leurs nombres de bits pour arriver à 64 : par exemple, deux processeurs 32 bits, ou quatre processeurs 16 bits, ou encore huit processeurs 8 bits, ou seize processeurs 4 bits, ou ... soixante-quatre processeurs 1 bit (si, si, ça existe !). Auquel cas, il s'agirait d'une arnaque pure et simple. Jamais huit Z80 ne remplaceront un 586 (ce sera le successeur 64 bits du 486, et il ne devrait pas apparaître avant quelques années !). La Jaguar est donc
a) une arnaque ; b) une vantardise ; c) la preuve d'une technologie supérieure.
Rayez les mentions inutiles.

Wieklen le magicien



VENTES

Vds jx Gameboy : 100 F, Mercenary Force, Spiderman, Alleyway, Loïds, Lockncha se, Revenge of Gator, Radar Mission, Tennis.**Tamby RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.06.59.**

Vds jx Superfamicom en direct du Japon. Ntés : 600 F. Castelvania 4, Super Ghouls'n Ghost.**Roland YOU, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Vds Sega M. S. + pistolet + lunettes 3d, 2 man. et jx rampage psychofox. : 1 000 F.**Bruno FURTADO, - 151, av. du Colonel Fabien, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.85.81.**

Vds jx sur NES (Ghost Buster 2, Tmht, Tetris, Rygar) : 200 F le jeu ou 900 F le tt.**Julien GENTILE, 5, rue du Maine, 44550 Montoir de Bretagne. Tél. : 40.82.62.22.**

Vds cons. NEC coregraph nve + 3 jx : 800 F. Vds jx Megadrive de 200 à 300 F.**Philippe LAMBERT, 1, Square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.17.70.**

Vds jx Megadrive F. : James Pond : 300 F, Ghost Busters : 200 F, Super Real Basket Ball : 250 F, Populous : 280 F.**Stéphane PORRAZ, 26, Ruelle de la Vignerie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.60.12.**

Amiga 2000 + mon. 10845 + ext. Mem. 2 Mg + 2e lect. int. + 150 jx + nbx disks vier. + joys : 9 000 F.**Alain BARBATO, Résidence Monplaisir Bat. B, esc. A, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.29.47.**

Vds NES ss gar. (12/91) + 4 jx, MM2, Ducktales, Probotector, Trojan.**Assad MONTASSER, 16, allée du Champréau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.38.30.**

PC Engine G.Turbo + jx NEC état neuf ss gar.. Vds également CBS Coleco + 15 jx + 3 extensions + 3 man.**Pascal VENTAX, 96 bd, de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.**

Except. Vds jx Nintendo, TBE, (1 an, bte et Not) Donkey Kong 3 : 90 F, Kid Icarus, Punch-Out : 175 F.**Ludovic KOHLER, Chemin des Hermières, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.66.37.**

Vds Nintendo + 7 K7 (Castle-Vania-Batman-Ghost'n , Goblin N-Goonies II, Popeye-Zelda-SMB) + NES Advantages : 1 500 F.**Rémy GAL, 18, rue Eugénie-L'Horizon, Bt A1, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37.**

Pour Megadrive fr. : Revenge Of Shinobi, Eswat, Strider, Ghosbusters, Mickey : 220 F chaq. ou 1 000 F les 5.**Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.**

Vds 13 jx Megadrive : 250 F pce + Game Boy avec jx. Ach. Game Gear poss. d'éch.**Grégory LOBRY, 1, rés. Georges-Politzer, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.54.33.**

Vds Nintendo + 5 jx + 2 man. + pistol et 1 000 F. Vds Game Boy + 6 jx : 800 F.**Sébastien EL HARAXE, 92, rue des Roses, Périgny S/Xerres. Tél. : (16-1) 45.98.88.93.**

Vds Sega M. S. + 7 jx + 2 man. + Control Stick : 1 300 F.**Antoine ALLEGRE, 13, quai Alsace-Lorraine, 77000 Melun. Tél. : 64.09.35.50.**

Vds Nintendo Delux : 1 000 F, 2 jx (Dunck Hunt Gyromite), Robot « Rob » et Pistolet + autres jx à 200 F pce. Vite.**Nicolas LECARLIER, 14 av. J.-M.-de-Hérédia, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.38.32.**

C'est ton destin ! alors prend toi en main ! Achète-moi ma console NEC + pistolet + 5 jx.**Nicolas BRUMAULD, 17, rue du parc, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.34.39.99.**

Vds Nintendo + 6 jx (SMB ; Rad-Bacer ; Castlevania ; Fester's Quest ; Megaman 2, Cobratriangle : 1 400 F.**Jean-Philippe GRANIER, 1, rue de la Font-Noire, 16340 l'Isle-d'Espagnac. Tél. : 45.68.43.26.**

Vds sur Game Boy tortues + Mode d'emploi : 150 F et Burai Fighter. : 150 F.**Jean-Louis BAHANS, 3, place Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.97.15.**

Vds CPC 464 coul. K7 jx Tuner-TV radio mble (px à déb.).**Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulin-Enfert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.**

Vds Master S. + 11 jx (Shinobi + Wonder Boy) .**Julien RAMONE, 15, av. Beau-Soleil, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.12.83.**

Vds Nintendo + 7 jx val. : 3 600 F vendu : 2 000 F.**Maxime VAUX, Hameau de Sévigné, 3, allée Bossuet, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.78.88.**

Vds Sega 8 bits + 255 jx : 1 500 F (Mickey, Ghouls'n Ghost, Forgott en World Monder Body 123. Poss. vte des jx entre 50 F et 100 F.**Slimane MOKBANE, Immeuble Bretagne B 18/2, rue des Glaeuls, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.60.12.**

Vds jx NES : Bionic C. Metroïd Mega Man Zelda 1-2 Tiger Meli Silent Service jx entre 190 et 310 F Zap 300.**Vincent BONHOMME, La Gandonnerie 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds Sega 8 bits + jx : 800 F. Vds 5 jx Sega (Shinobi + dble Dragon + Battle Out Run etc.) : 150 F l'un.**Grégory DAUBELCOURT, 1, Square Roger-Salengro, Zac du Courghain, 59760 Grande-Synthé-Nord. Tél. : 28.27.93.56.**

Vds Sega 8 bits complète (Janv. 91) + 1 control Stick + 6 jx : (Golden Axe, Mickey, Shinobi, Hangon etc.) Px : 1 000 F.**Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortalière, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.**

Vds Solar Striker : 75 F sur Gameboy et Ikarie, Warior ou Rush' an Attack : 150 F, sur NES ou Trojan : 199 F.**Quentin DUBRAC, 86, rue Pouchet. Tél. : 42.26.29.11.**

Atari vds jx orig. : Hillsfar (Add) : 500 F, Power Monger : 120 F, Wrath Of the Demon : 120 F.**Olivier LE COSQUER, 13, rue Paulhan, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.64.56.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx (Cyber Shinobi, Vigilante, Wonder Boy II etc.) : 1 200 F à déb.**Benjamin LAMY-RESTED, 9, rue d'Alsace-Lorraine, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.42.30.**

Vds Nintendo + NES Advantage + Robot et Gyromite + 5 jx px : 890 F.**Julien ANDRIEUX, Lotissement Panissal, 12200 Toulonjoc. Tél. : 65.45.31.45.**

Vds Atari 2600 + 20 jx ou éch. ctre jx Gamboy et NES. Px rais.**Benjamin OUDELET, 18, rue des Pensées, 02880 Crouy. Tél. : 23.59.04.80.**

Vds jx Megadrive fran. Budokan : 290 F, World Cup Italia 90 : 150 F, Shinobi : 275 F + pour Mega jap Phelios : 250 F.**David BIENLOULOU, 37, rue Francklin Roosevelt 91480 Quincy-Sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.44.46.**

Vds NES + 6 jx (Mégaman 2, Tortues dble Dragon 2 Zelda I SMB etc.) + Pistolet + Livre : 1 700 F.**Etienne ROUZIER, 50, av. Charras, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.73.87 (ap. 18 h).**

Affaire ! vds NES-Nintendo + 7 jx (SMB 1/2, Zelda 1/2) + 2 joypads + 1 joys. TBE. val. : 3 500 F, px : 2 000 F.**Philippe MICHON, 11 ter, rue du Port-Hardricou, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.65.81.**

Vds Sega MS + 2c. Sticks + 13 jx (Golden Axe, Super Monaco GP, American Pro Football, Shinobi) emb. origine : 1 290 F.**Benoît CROZIER, 81, rue Houdan, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.93.30.**

Vds Nintendo + jx Zelda I et II, Top Gun, Castlevania I, Mega Men 2, Dragon, Ninja. Nes Avantage) Px : 1 200 F.**Michaël BELLOS, 6, rue Copreaux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.80.88.**

Vds jx Sega 8 bits psycho Fox Wonder Boy Great Football : 150 F l'un et lunette 3D + 2 jx : 300 F.**Nicolas LAVAUD, 32, rue des Tulipes, 24750 Trelissac. Tél. : 53.09.77.56.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Out Run, Dble Dragon) le tt sacrifié : 1 300 F.**Stéphane DOLZ, Au Corney-Veranne, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.41.21.**

Vds Gameboy + 9 jx : 1 200 F.**Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27510 Pressagny l'orgueilleux. Tél. : 32.51.42.64.**

Vds vectrex + 8 jx + 2 joys pour amoureux de cette console superbe : 2 000 F à déb.**Jean-Pierre LEROY, Les Maulorées, Saint-Gervais du Perron, 61500 Sees. Tél. : 33.27.39.58.**

Vds jx pour Nintendo Gyromite + le Robot Rob le tt : 300 F.**Fabrice LEFEVE, Val Ombre, route de Martigues, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 42.02.68.17 (ap. 17 h 30).**

Vds : Gameboy + Tetris : 390 F, vds : jeu Super Marioland ou Spyderman : 160 F. L'ensemble : 690 F ! à saisir.**Jean-Sébastien BRESSY, « L'Enclos », rue Gabrielle-Bénier-Bouviers, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.68.37.**

Vds Gameboy + Tetris + Marioland + Gargoyle Quest : 700 F. Ech. Sonic ctre John Maiden ou vds : 300 F.**Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, bât. E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds NES + 13 jx + compil, 31 jx + Zappec + Nes Advantage : 3 500 F (le tt) ou séparément ou éch. ctre mégadrive + 10 jx.**Axelle GUILLAUSSEAU, 27, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.16.41.**

Vds CD NEC + 13 jx CD et 1 carte : (Valis 2,3 ; YS ; Wonder Boy 3) le tt : 4 000 F à déb.**James CASSAGNOL, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.54.43.67.**

Vds jx Coregraphx (Energy, Chaste H-Q, Newzeland Story) : 200 F ou éch. un jeu ctre : dbleur et man.**Sébastien GOLLY, 135 A, rue de Richewiller, 68250 Kingersheim. Tél. : 89.52.16.70.**

Vds jx Nintendo : ATF, Batman, Simon, Robocop, Tortue : 300 F un, 550 F 2. (Robocop : 250 F) TBE (ss emb.).**Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds jx Sega (ou éch. ctre Wonderboy the Ninja et Ghost House px à déb.**Frédéric SMAL, 4, av. du Docteur Mathet, 28390 Toury. Tél. : 37.90.60.69.**

Vds cons. Nintendo + 4 joys + 9 jx (250 F l'un). Poss. vte sép.**Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél. : 87.66.83.63.**

Vds jx Nintendo : Wizards and Wariors : 295 F (bte et not.) et Top Gun : 250 F (bte pas de notice).**Cyril THOMAS, 14, rue José-Maria-de-Hérédia, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.95.67 (ap. 20 h).**

Vds Nintendo + 2 man + Skate or die + Gyromite et Duck Hunt + Rob. TBE px : 700 F (à déb.).**Stéphane CLERC, 1 c, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.**

Vds jx Nintendo état neuf : Gauntlet 2, Kid Icarus, Wrestling, Metal Gear, Robowarrior : 220 F pce ou 400 F les 2.**Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds NEC Coregrafx TBE + 10 Bons jx : le tt cédé à 3 200 F ou au plus offrant.**Loïc BOYER, 110, av. de Chabreuil, 26000 Valence. Tél. : 75.42.59.66.**

Vds Atari 2600 + 15 cart. + 4 man. px : 900 F.**Olivier MOURAUD, 24, rue Montcalm, 14000 Caen. Tél. : 31.47.40.36.**

Vds PC Engine GT + 2 jx : 2 000 F ou éch. ctre CD Rom + adapt. Supergrafx + 1 jeu.**David CLAESSENS, 81, av. de la République, 37100 Tours. Tél. : 47.51.48.55.**

Vds Sega 8 bits + 2 K7, jx (Football). Val. : 1 200 F.**Nadia LUCEK, 7, Jardin Jean-Ockeguem, 37000 Tours. Tél. : 47.64.43.21.**

Vds jx Sega 8 bits : 150 F Shinobi Wonderboy III, Rastan dble Dragon + autres jx. TBE.**Bastien BEUCHOTTE, 143, av. du Général-Leclerc, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.60.03.23.**

Vds cons. Nintendo + 1 jx Turtles neuve. Ach. 13/7/91 + 2 man : 590 F. Ach. Super Famicom.**Rudy ROBIN, 23, allée de la Toison d'Or, 94000 Creteil. Tél. : (16-1) 49.80.16.20.**

Vds Megadrive Fr. + 2 man. + 5 jx val. : 3 700 F. Px : 2 500 F à déb.**Arnaud MONIER, 33, rue Lapasset, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.12.85.**

Vds NES + 35 jx : Dble Dragon 2, Blade Of Steel, Mario Bross. : 4 000 F.**Nicolas DUGAND, 13, rue Villeuneve, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.59.64.**

Vds Nintendo + 6 jx (Batman, Mario, Duck Tales, Black Manta etc.) + Pistolet px : 1 600 F.**Thibault EBNER, Le Mas de Lafon, 24570 Le Lardin-Saint-Lazare. Tél. : 53.51.20.96.**

Vds Nintendo + 2 man. + pistolet + 6 jx (Super Mario I, Duck – Hunt + Pinpot. Px : 1 400 F.**Alan ARBORE, 49, rue de Mühlheim, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.15.79.**

Vds sur SFX Augusta Golf : 400 F + Darius : 350 F ou éch. ctre Pilotwing.**Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Urgent ! vds Nintendo, 2 man. + 4 jx : Off Road, Warth of the black Manta, Tetris, Rush'n Attack : 1 200 F.**Anthony DELUNEL, 3, rue Alsace-Lorraine, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.73.81.**

Urgent vds NES + Pistolet + 2 man. + 1 cart. (Super Mario Bros + Duckhunt). Ach. avril : 720 F (gar. 9 mois).**Aurélien NADEAU, Collège de Chalais, 16210 Chalais. Tél. : 45.98.24.44.**

Vds Gameboy + 8 jx : Tetris ; Mario ; Batman ; Golf ; Kwirk ; Dble Dragon ; Burai Fighter ; Gargoyle ; val. : 2 069 F vds : 1 390 F.**Régis LAUFERON, Route de Challanges, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.54.25.**

Vds ou éch. pour Nintendo Pinbot, Faxanadu et pour Game Boy, Super Marioland, Px : 300 F (NES), 150 F.**Anthony ROBERT, 8, chemin du Chauffour, 54840 Fontenoy-sur-Moselle. Tél. : 83.63.63.62.**

Vds jx Megadrive : Populous : 300 F ; Battle Squadron : 250 F ; D.J.Boy version jap. : 250 F.**Fabien LEPINEUX, 140, Impasse ou Lion d'or, 45470 Loury. Tél. : 38.65.55.09.**

Vds Sega MS + 5 jx : Shinobi Cloud Master Fantazy Zone etc. Px : 1 400 F.**Raphaël GIVERNAUD, 3, place des Fauvettes, 33270 Foirac. Tél. : 56.40.35.45.**

Alert ! Vds Lynx + 11 jx (B. Light, Zend., Klax, Rygar, Xeno). 6 mois. Px : 1 700 F à déb. Cause : Impatien.**Xavier HARISPE, 25, rue Saint-Paul, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.61.28.**

Vds Game-Boy + 4 jx ss gar. : 500 F. Vds pour Megadrive Hang on Golden Axe ou éch.**Daniel BOUCHER, Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.36.10 (ap. 19 h).**

Vds Game-Boy, ss Gar. + light-Boy + 5 jx. Px : 1 200 F ou sép. Px à déb.**Grégory BERNARD, 37, allée Jean-Glono, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.25.37.**

Vds NEC + AV Booster + Joypad + 3 jx : 990 F. Vds Gameboy + 5 jx : 800 F. Poss. Ech. Nec + Gameboy ctre Super Famicom + jx.**Sylvain BOUET, 18, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.28.88.**

Urgent : vds NES + Rob + Zapper + 6 jx : Gyromite Duckhunt, SMB1, TMHT, Duck Tales, Bayoubilly. Px : réel : 3 195 F cédé à 2 200 F.**Cybil TISSERON, 48 bis, av. de Navarre, 77290 Vitry-de-Neuf. Tél. : (16-1) 64.61.12.42.**

Vds SMS BE + 9 jx dont (Shinobi, Golden Axe etc.) vendu : 1 600 F ou éch. ctre Game Gear ou jx Mega.**Jean-Claude DUHAMEL, 14, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.53.30.**

Vds Nintendo + 5 Super jx (Bionic, Ikari, Trojan, Metroid, Megaman) TBE px : 1 400 F.**Laurent LARUE, 37, Colline des Pierres-Brunes, 86240 Smarves. Tél. : 49.88.55.88.**

Vds CD. Rom Nec + 2 jx (Wonder Boy, YS) + Adapt. S. Graphx px : 1 100 F ! Ach. Turbo express px : raison.**Joseph VELLA, C3, Les Pervenches avec Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.15.43.**

Vds megadrive franç 6 mois ss gar. + 6 jx : Altered Beast Mickey Golden Axe Enghost etc. Px : 2 000 F.**Florian MACE, 5, rue de la Glane-Huest, 27930 Evreux. Tél. : 32.34.18.58.**

Vds Nintendo entertainments System + 7jx (Metal Gear, Castlevania, Section2, Gradius, SMB, Batman, Kidicarus) + 2 man. : 1 000 F.**Paul MOLINIER, 45, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.63.64.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 8 K7. Px : 900 F. Vds Lynx + Pare-Soleil + adapt secteur + 3 K7. Px : 800 F.**Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montagne, 60240 Fresneaux. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds Game Boy ss gar.Emb. d'orig. + Tétris + Mario Land. TBE. le tt : 500 F.**Sylvain CONTE, 524, av. de Mazarges, Bt. A3, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.63.29.**

Vds Game Boy + 4 jx (Gargoyles Quest Mario Qyx, Castlevania, étui. Val. : 1 550 F vendu 1 000 F éch. ctre Mega poss.**Damien WALTISPERGER, 3, rue Victor-Duruy, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.12.14.**

Vds Nintendo 12 jx Rygar Skate or Die etc. Px : d'achat : 6 400 F cd. à 3 000 F. Vds jx 200 et 250 F.**Mickaël ALIX, 15, rue des Antilles, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.58.93.**

Vds Game Boy + 4 jx (Tetris, Castlevania, dble Dragon, Marioland) le tt pour 850 F.**Vincent MOLINIER, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.64.**

Vds Lynx neuve (pas servie) : 500 F. Ach. jx PC Engine : 150 F (ss Soldiep, Fsoccer etc).**Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds jx Nintendo : Faxanaou-Ghosbusters II : 300 F. Topgun-Radracer : 1 230 F. Kung Fu : 150 F.**Cédric FRANCOIS, Lycée des Flandres, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.67.46.**

Turtles 3 1/2, Rocket Ranger 5 1/4, Hardball 5 1/4, Apollo 18, 5 1/4, Strike Force Harrier DC Compatibles : 200 F pce.**Vincent COUTY, La Chanelière de Montigny, 79380 La Forêt-sur-Sèvre. Tél. : 49.80.03.38.**

Vds Megadrive, VF, TBE, ss gar. + 6 jx (Squadron, Shinobie, G&G, Mystic) + emb. d'orig. : 2 700 F.**Christophe ALBERTI, 4, allée de la Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.49.93.**

Vds Master syst + 15 K7 + 2 man + Turbo + man Speciale tt état neuf : 3 500 F min. px à déb.**Agnès BOUGEROL, 15, rue Brey, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.00.70.**

Vds éch. liste de 150 jx NEC notes sur le Graph, l'animation, le son, l'intérêt : 2 CD ctre notice de Jynec.**Martial DREVILLE, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37 (19 h, 20 h 30).**

Vds NES + Pistolet + SM1 + Duckhunt + Turtles + Nintedo World Cup + Blades of Steel + B. Manta : 1 500 F.**Claude FRANCHINI, 1, place Saint-Vincent-Belvianes, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.01.16.**

Vds NEC PC Engine + 5 jx dont Supers Star Soldier Chase HQ : 1 200 F.**Johnny TEIXEIRA, 98, rue général-de-Gaulle, 95370 Montigny-les-Cornelles. Tél. : (16-1) 39.97.88.30.**

Vds ou éch. jx Megadrive : 150 F. Jx et Disc pour NEC de 275 F.**P. NALLINO, 1, imp. les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds Megadrive + 5 jx (fran. : 2 500 F ou éch. ctre Coregraf 4 jx mini.**Grégory GIRAUDAU, Maison Olmagaraya, Quartier Labiri, 64340 Hasparren. Tél. : 59.29.69.67.**

Vds Nintendo TBE + btes + not + 2 man. + 6 jx : (tortues SMB1, Zelda1) val : 2 900 F, cédée à 1 700 F.**Anthony HEURTEBISE, 15, rue du Paradis, 14300 Caen. Tél. : 31.34.76.66.**

Vds nbx jx Sega 8 bits (16) de 50 à 90 F (Out-Run, Lord of the Sworo etc.) TBE. Urgent ! **Ali JAFARSHAD, 73, av. d'Italie, 95013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.25.16.**

Vds Nitendo + 5 jx + Pyton II Px : 1 100 F.**Sullivan MICHEL, 22, rue Arnaud, 13007 Marseilles. Tél. : 91.31.22.41.**

Vds Sega 16 bits jap. + 2 man. XE1 pro + 6 jx (gr. 3/3/92) le tt : 2 400 F ou ctre Supergrafx.**Frédéric DUPUY, 140, routes de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (ap. 19 h).**

Affaire ! vds Nintendo neuve gar. : 4 mois + 2 man. + 3 jx (Batman, Bay ou Billy, robocop) : 1 200 F.**Nicolas LOPIN, 6, route de Doëlan-Langlazic, 29360 Clohars-Carnoët. Tél. : 98.71.53.26.**

Vds Nintendo avec pistolet et jx dble pour 600 F et 2 jx dble dragon II : 300 F, Castelvania : 250 F.**Zoran AKSENTIJEVIC, 25, bd de Reuilly. Tél. : (16-1) 43.41.22.63.**

Vds Sega + Pistolet avec 8 jx (Shinobi Tennis-Ace Psycho-Fox Zillion I et II etc.) px : 900 F.**Lilian BEUVELOT, 47, av. Patton, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.26.25.**

Vds jx Sega ! Rampage Kenseiden Altered-Beast Moonwalker Psycho-Fox, Phantasy-Star : 200 F l'un.**Anthony SIMERAY, Publy, 39570 Lons-Le-Saunier. Tél. : 84.48.31.17.**

Vds megadrive jap. + 6 jx : 1 500 F le tt. Etat neuf.**Frédéric MOUCLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 Saint-Maurt-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.18.68,**

Vds, éch. ach. jx Core et Supergraphx. Ach. Néo Géo + 1 j. : 2 000 F. Ach. G. and G : 200 F. Ach. Megadrive ou Cd Nec + jx.**Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds Nintendo + 25 jx + Pistolet joys. Px : 1 300 F.**Stéphane AURIEL, 4, rue de la Roinée, 53210 Soulee-s/Ouette. Tél. : 43.02.35.01.**

2 jx Sega American Pro Football et Cyborg Hunter : 200 F une.**Franck VIGNOT, 36, rue Charles-Fourrier, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.98.05.**

Vds 2 super jx D'Arcade Rtype et Galaxie : Force : 150 F le jeu sur Las ega ou ech. ctre Rampage.**Alexandre DZUS, 2, rue Paul-Valéry, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.38.83.45.**

Vds jx NES Robocop : 330 F et Buraï Fighter : 300 F. TBE avec btes et nt.**Steve HU-SEIK, 2, place de la Rose-bleue, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.06.66.36.**

Coucou les copains Urgent vds Lynx, 6 jx sans transfo, px : 2 200. Vds 1 550 F.**Julien CAMPUS, 100, rue Kennedy, 76140 Pt. Quevilly. Tél. : 35.72.45.40 (pas av. 8 h).**

Vds NES avec 40 jx (Tortue 2, Super Mario 3, Batman) + 2 man. + Ni Pro : 4 000 F à déb.**Jean-Baptiste ANTON, 100, chemin ou Tarnagas, 84140 Montfayet. Tél. : 90.23.50.63.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx. Le tt ds bte d'orig. Px : 500 F.**Rémi BATAIL, 32, rue de la Baisse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.57.97.**

Vds NES + SMB 1 et 2. Px : 1 200 F.**Morgan ESBELIN, 20, rue de la Fédération, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.64.27.**

Vds Lynx + California. Games + Gates of Zendocon + Prise secteur + cordon Comlynx : 700 F.**Sébastien DEUBEL, 11, rue Michel-Ange, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.30.85.28.**

Stooop ! vds Robot + Gyromyte + Zapper (pistolet) + duck Hunt ou éch. ctre Super Famicon.**Macime NAUDIN, 11, rue Dieutre, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.57.39.**

Vds 103 SPX LC kilométrage faible bonnes performances.**Jean-Marie BELLIDOR, 12, rue Paul-Dukas, Le Trèfle. Tél. : 56.32.26.51.**

Vds CPC 6128 + nbrx jx + mble + tuner TV. Le tt TBE. (val. : 7 200 F) vendu : 4 480 F.**Frédéric BAL, Chemin de Pontoise, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.21.59.01.**

Vds A500 + ext. 512K + souris + joys + moni. 1084S + 30 jx + bte de rgt Px : 4 500 F.**Alain GLADIEUX, 2, Grande Rue, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 60.82.67.24.**

Vds jx Atari 520 ST : Galactic Conquéror, Opération, Wolf + Compil de jx. Action St et St Five Star + 26 dques vierges. Dble face.**Arnaud ATTAR, 1, Square du Maine, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.01.87.**

Vds Atari 520 STF (1988) + 25 jx (Xenon – Dungeon Masters, Drakkhen) + 2 jx + 1 souris le tt : 2 600 F.**Jonathan MIRAD, 24, rue de la Croix de Creil, 60600 Clermont-sur-L'Oise. Tél. : 44.78.06.90.**

Vds cons. Konami Jap. + 2 man. + 1 man. infr. + adapt. NES + K7, 31 jx + jx B. Billy + Zap. nécessite TV multistandard) px : 950 F.**Sébastien NORE, 8, rue Molière, 76530 Grand-Courrone. Tél. : 35.68.51.22.**

Vds CPC 6128 coul. ou mono + tuner TV + 25 jx + D7 éduc. + joy + lec. K7 + manuel, neuf 2 500 F ou 3 000 F.**Maria PROENCA, 1, rue de Cologne, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.15.48.**

Vds PC Copam + 640 Ko, 15 à 20 jx, souris Dexxa 3 touches, imprim. Amstrad DMP 3250 dl. : 7 500 F à déb. Urgent.**Florian AIMO-BOOT, route de l'Hormet les Charbonnaux, 38560 Jarrie. Tél. : 76.68.82.34.**

Vds Atari 1040 STF + joys + souris + jx (Gods, Toki, Pang, etc.). Le tt en b. Etat. Px : 2 800 F.**Cédric RIVIERE, 8, place des Droits de l'Homme, 2110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.**

Urgent vds 520 STE en TBE + souris + joys + 80 jx (Speedball 2, Beast) Le tt : 3 700 F.**Patrick LAVAUD, 7, allée des Acacias, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.44.70.**

Vds CPC 6128 coul. + 8 jx (R-Type Impossamole Gryzor)n Bon état 2 ans : 2 500 F.**Pascal RICHARD, 38, rue des Treillageurs, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.30.53.**

ppVds TO 770 + magnéto. + K7 jx + 2 man. + K7 Basic + livres (seulment : 1 000 F).**Julien GARAVET, 4, allée circulaire, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.28.14.**

Vds 520 STF/SF (1 méga) + Moni. coul. + lect. ext. DF + Freeboot + jx + joy + souris : 4 200 F.**fabien FOUGEROUX, Chemin de la Grande Muraille, 49610 Juigne-sur-Loire. Tél. : 41.91.98.23.**

Vds CPC 6128, moni. coul. + impri. + joys + disk + jx multiples : 3 000 F.**Pierre-Laurent BOUCHE, 6, rue du Zénith, 85100 Chateau D'Olonne. Tél. : 51.21.20.25.**

TB Affaire, vds Sega 8 bits + 2 man. + phaser + 17 jx (R-Type Power Strike Alex Kid2) val. : 4 400 F. Vds 2 500 F. TBE + cas.**Jérôme SZASTALA, Vauxbuin, 6, rue Saint-Bernard, 02200 Soissons. Tél. : 23.73.10.34.**

Jx MD à partir de 100 F, Sonic : 195 F, Shadow Dancer : 100 F, Last Battle : 150 F, Alex Kidd : 100 F, Castle of Illusion : 150 F.**Vincent DESTUR, 22, av. de la Plaine, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.62.27.13.**

Vds jx Nintendo : 175 F sur NES, (Megaman 2, Bionic, Commando, Dble Dragon, etc.**Emmanuel GOURBA, 2, av. du Maréchal-Ney, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.74.67.**

Vds ou éch. jx NES peu servi dont Méga Man 2, Batman Métal Gear etc. Rech. Solar Jetman.**Hervé LE NORMANT, 3, rue Raoul-Dufy, 29200 Brest. Tél. : 98.02.46.95.**

Ech. vds nbx jx Mégadrive (Moonwalker, Mystic, Last Battle, Eswat, S.Word of Vermilion).**Sébastien CHARMET, 5, chemin des Crête, 13900 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.23.94.**

Urgent vds Nintendo complète + 2 jx (SMB2/Blades of Steel) peu servi (val. : 1 500 F) (px : 900 F) .**Thierry CANO, 16, rue d'Anvers, 13001 Marseille. Tél. : 91.64.41.58.**

Vds Master System + control Stick + pist. + jx : After Burner etc. Px : 1 200 F à déb. TBE. Le jeu : 50 à 150 F.**Cyril HOPITAL, av. Montesquieu, Résidence Dulamon, Bât. D/5, appt. 146, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.04.64.**

Stop ! vds NES + Powerglove + Zaperrob + Q. joy + 6 jx val. : 4 150 F cédé à 3 000 F, discutable, poss. Vte séparée.**Karl ou Jurgen DI FOGGIA, 11, rue des Castors, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.96.86.87 (ap. 17 h).**

Vds 2 jx jap. pour Mégadrive : Eswat : 120 F. DJ Boy : 120 F.**Hourad GUEBLI, 4, rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.**

Urgent vds Game-Boy + 5 jx (In Your Face, Spiderman, Gargoyle's Quest). Px : 890 F.**Olivier MARINKOVSKI, 40, rue Victor-Huho, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.19.61.**

Vds K7 Nintendo (NES : Zelda 1 DD 2 Punch Out SMB2 Probotector Dragon Ball) le tt : 1 450 F ou 200 F à 350 F.**Nicolas CARRASCO, Impasse de la Poyat, 01480 Frans. Tél. : 24.60.89.60.**

Vds Gameboy + écouteurs + câble Link + 4 jx : Tétris + supermarioland + Bubble Ghost + After Burst, le tt : 990 F.**Julien CORIDIAN, 65-67, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.49.90.**

Stop vds Nintendo TBE + 1 j : 300 F ou 2 jx : 400 F + Magtrucs. Vds bons jx NES 50 à 200 F. Nes Adv. : 200 F. Joy : 100 F.**Fridi, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.04.45.**

Vds jx Lynx Guntlet : 150 F ou vds Console Lynx + 5 jx + câble allume-cigart. : 1 400 F.**Stéphane DERVIEUX, 7, av. Pasteur, 42152 L'Horme. Tél. : 77.22.02.70.**

Vds Mégadrive Fr. + Arcade Pwr Stick + Populous + Strider + Super MGP + Bassball + Buster Boxing : 3 000 F (val. : 3 750 F).**Eric DOLIAS, 3, rue Robespierre, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.45.46.96.**

Vds Sega + contrôle Stick + nbx jx (Indiana Jones, California, Games, etc.) Px à déb.**Yann DABBADIE, 32, av. Gustave-Delory, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.56.67.**

Vds jx Nintendo : 150 F pce Goonies 2, Castelvania, Simon's Quest, Dragon Ball, Port à ma charge-.**Sylvain LUC, 1, allée des Sorbiers, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.76.12.**

Vds 2 jx pour Atari ST : Gods et Mig Fulcrum 29 : 400 F. Vds console Amstrad GX 4000 + 2 jx : 400 F.**Jérôme MISON, Chemin Lautriol, 13570 Barbentane. Tél. : 90.95.57.64.**

Vds 2 Gameboy + 7 jx (D. Dragon, Tennis, Dr. Mario) + câbles + écouteurs. le tt TBE : 1 600 F.**Davy EA, 12, Clos du Sylthes, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Géant ! vds 10 jx mégadrive. TBE val. : 4 050 F. Px Super à l'unité ou le lot. : 2 000 F. Paris et banlieue.**Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.**

Vds jx neufs Sega 8 bits : Aztec Adventure, sports Pad. Footballiblade Eagle 3 D, Maze Hunter 3D. : 150 F l'un.**Gil COMEN, 1, square Esquirol, 94000 Creteil. Tél. : (16-1) 43.77.70.51.**

Vds ou éch sur PC Engine, Shinobi, Blueblink, Barumba, et sur CD, Crazy Cars, Valis 3, CD : 250 F crt : 200 F.**Arnaud DERANCOURT, 9, rue d'Alsace, 26130 Saint-Paul Trois Châteaux. Tél. : 75.04.51.24.**

Vds SMS + 2 man. + 7 jx (Gouls'n Gost, Mickey, Moon Walker, Italia 90, Wonderboy. Val. : 2 220 F, vendu : 1 350 F.**Philippe GUENEAU, 16, rue du Parc, La Maxe, 57140 Woippy. Tél. : 87.30.06.50.**

Vds Mégadrive jap. + 2 maan. dont une Pro-2 + 5 jx px : 2 190 F, offre exceptionnel.**Adrien COURTOIS, 45, rue de la Source, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.10.39.**

Vds Néogéo B.E. ss gar. + Mémorycard + Nam + Transfo, embal. + not. Urgent : 3 700 F.**Hehdi BOUHALOUA, 1, Square, Henri-Dunant, Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.02.54.**

Vds 1 lot de 11 jx NEC (Darius+, Cadash, PC Kid 2) le tt : 2 200 F.**Christophe LIM, 12, Mail Gérard-Philipe, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.64.98 (ap. 19 h).**

Vds jx Mégadrive, Coregraphx, Amiga, px intéressants à bientôt ! **Laurent BIASIZZO, 16, av. Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.00.10.24.**

Vds meuble arcade TBE norme Jamma avec carte Galaga 88. val. réelle : 13 000 F cédée : 7 000 F.**Eric BROD, 4, Sq. du Nouveau Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.93.96.**

Vds jx Mégadrive (Midnight Résistance, Saints Word, Mystic Defender etc.) Rec ; Dick Tracy, Cynoug, Thunde force 3.**Jean-Christophe BOUBIN, 55, rue Denvits, 33100 Bordeaux Bastide. Tél. : 56.86.62.86.**

Vds cart. Nintendo Castlevania : 200 F.**Gino MARTINELLI-VALETTE, 2, chemin des Bruyères, Chesnes, 60119 Neuville-Bosc. Tél. : 44.49.83.93.**

Vds jx NES : Cobra Triangle, Rattle Nroll, Megaman, Megaman 2, Metalgear, S.Service : 200 F l'un. Vds K7 jap.**David JUHENS, 42, bd Félix-Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.19.82.**

Vds Nintendo + jx (Super Mario Bros 2 et 1 ; Popeye ; Dragon B-AC4 ; TMHT) px d'achat : 2 400 F ; vendu : 1 500 F.**Sébastien TREBITSCH, 8, Square Lulli, Parc Saint-Cyr, 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.04.53.**

Vds nintendo Action Set px : 750 F. World Cup : 275 F. DDII : 330 F. Le tt en excellent état : 1 300 F.**Johann MARTEIL, Quillien-Brehan, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Super Mario, Hyperlode Runner) + cordons + piles : (le tt en TBE) : 800 F.**Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.**

Vds jx NEC : Dark Legend, Devil Crush. Ach. XE1 Pro : 300 F. Ech. jx ; 2 pour Final Matc, Parasol Star, G and G.**Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds jx Superfamicom (F-Zero + Y-S3) : 420 F pce. Excellent état, Frais de Port inclus.**Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbx jx + 2 joys + super impri. + livres + 2 Pin's + 1 Poster le tt : 4 100 F.**Gilles GASLOT, 14, place de l'église, Saint-Morillon. Tél. : 56.20.38.10 (ap. 19 h).**

Vds Gyromite Nintendo + cartouches (7).**Loïc MARTINO, 6, allée David, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.97.96.47.**

Vds Sega MS + light Phaser + 2 man. + 9 jx (Gauntlet, Super Monaco GP). Acheté : 3 625 F. Vds : 2 500 F.**Romain PETIT, 43, rue de Lannoy, Bât. C 22, 59800 Lille-Fives. Tél. : 20.04.27.05.**

Urgent ! vds Nintendo + 2 joys + 1 pist. + 2 jx le tt : 800 F, vds jx (Zelda 1, TMHT, SMB 2) : 200 F pce-.**Franck ALBESSARD, 20, place du Général-de-Gaulle, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.34.78.**

Vds Sega 8 bits + câble + 2 man. + 8 jx (Out Run, Shinobi : Power Stricke) le tt TBE, av. embal. d'orig. px : 650 F.**Ludovic MEURET, La Biltière, 35640 Chelun. Tél. : 99.47.91.97.**

Vds Console portable Game Gear, (état neuf) avec 9 jx dont Columns ; Mickey. Px à déb.**Grégory WEILL, 4, sentier du Donon, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.44.35.88.**

Vds NES + 2 man. + 5 super jx : Zeloa 1, 2, Mario 1, Trojan, Gradius + câble, le tt à 900 F ! en TBE.**Joé CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds NES + 3 jx Mario Bros 1, Megaman 2, Ghosts'N, Gobblins, état neuf : 650 F ou éch. ctre Mégadrive.**Raphaël ZABALETA, 6, rue Georges-Ville, 06300 Nice. Tél. : 93.56.42.14.**

Vds SMS TBE + 2 man. + 12 jx + btes px : 1 390 F (Gouls'M Ghost Shinobi, Power, Stricke etc.).**Yann POENS, 6, rue des Alouettes, Sernon, FF 170. Tél. : (16-1) 64.05.34.50.**

Vds JX pour Sega Master : Gauntlet, Glovellius, Rambo III, Bomber Raid. Px : 150 à 200 F. Vds pist. Sega.**Frédéric STIEVENARD, 80, rue Rouget-de-Lisle, BB1423, 92014 Nanterre Cedex. Tél. : (16-1) 47.21.52.25.**

Vds Gameboy TBE + écouteurs + câble Link + 4 Supers jx (Tetris, Supermario Land). le tt : 900 F.**Julien CORIDIAN, 65, 67, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.49.90.**

Vds Sega M. S. + 2 man. + Alex-Kid (ss. gar.) : 420 F à déb. Vds CPC 6128 + man. + 60 jx + Tuner : 3 000 F.**Guillaume THONNELIER, 16, rue du Parc Boulogne, 78490 Mère. Tél. : (16-1) 34.86.78.22.**

Vds Game Boy + 2 jx + vidéo Link, sacrifié à 650 F. Urgent ou éch. ctre Game Gear ou Lynx.**Grégory BOULAKIA, 17, rue E.-Agier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.13.83.**

Vds Mattel Intellevision + 13 jx (Donkey-Kong, Donkey-Kong Junior, Zax Xon, Venture, Lady-Bug, Boxing : 500 F).**Marc LASSON, Ecole Joliot-Curie, 71, av. Charles-Floquet, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.51.88.**

Vds NES + 11 jx (Duke Tales, Super Mario 2, Batman, Off Boad, dble Dragon 2) Px : 2 300 F.**Jérémy SACHOUX, Z.I., Fain-Les-Montbard, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.34.70.**

Vds SMS + pist. + 7 jx (Hang on, Shinobi ; Pit Pot...) .**Yves ARNAUD, 56, av. Joffre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.55.02.**

Vds 18 K7 Nintendo – ensembles ou sép. : 100 F chacune / 1 man. Turbo : 150 F.**Michaël SZCZUPAK, 10, rue de la Neva, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.99.47.**

Vds Master S. + 1 Ultimate + 18 jx ! (Rg. Grand px, Moonwalker, Super GP, American Baseball) val. : 6 200 F.**Michel LOUVEL, 38, rue PMF. Tél. : 32.40.07.94.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 joys, manuel, revues, Dk vierges, mbl – blc à déb.**Jérôme DELALANDE, 26, rue Saint-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.24.82.**

Vds SFX Nintendo + 2 man. + correcteur de coul. + 1 jeu : 2 000 F.**Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : (16-1) 50.51.62.90 (entre 20 et 22 h).**

Vds Nintendo + 8 jx : Mario 1, Zeloa 1, Link, Rad-Racer, Top Gun, Snakerattle, Nroll, Cobra, Tetris, NES-Advan : 1 200 F.**Blaise DE SAINT-MAURICE, 38, bd du Roi, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.21.44.**

Vds NES + 2 man. + 7 jx Bubble Bobble, Bad Dubes, Zelda 1 et 2 etc. : 1 000 F. Les jx ou le tt : 1 500 *!F.**Jérôme VERGNAUD, Les Guittérières de Boisme, 79300 Bressuire. Tél. : 49.72.01.77.**

Vds Atari 2600 Vcs + 10 K7 : 1 000 F (V. : 1 600 F). Vds aussi ordinateur Exl. : 100 + 6 jx : 800 F TBE-.**Tristan MORDELLET, Saint-Brieuc, 6, venelle des Champs, 22000 Lorin. Tél. : 96.33.99.57.**

Vds Nintendo TBE : 400 F + 5 cart. TMHT, SMB, Metal Gear, Mega Man 2, World, Wrestling : 300 F l'une TBE.**Pierre BENITO, Les Bois, 74300 Chatillon-sur-Cluses. Tél. : 50.34.25.48.**

Vds Nintendo + pist. + 2 man. + 4 jx : 690 F et jx rygar, Dble Dragon 2, Paperboy, Batman : 270 F le jeu.**Anthony GRIGNOUX, 44, allée, Louise-Lohé, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.63.28.**

Vds jx M. Drive Forgotten W., Mickey, Thunder F3, Hellfire, Elemental M., Fantasy Star 2 ; 1 jeu : 230 F avec Port.**Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Linx + 7 jx + câble S. gar. Vds sur NEC, Populous, Bullfight, Adventure Island : 200 F, Linx : 1 400 *!F.**Stéphan BURNER, 11, rue Sébastien-Gryphe, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.90.53 (ap. 19 h).**

Vds CPC 6128 mono Lect. K7, K7 disk meble TBE : 2 500 F ou éch. ctre (D.Rom + 1jeu) Man. (pour SGFX).**Yannick QUERRIEN, 10, route de St-Thon-Pleuven, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.54.65.50.**

Vds clavier 6128 + (ss. gar.) avec disks : 1 500 F ou éch. ctre Mégadrive.**Baptiste VILLEGAS, Rte d'Arnay-Le-Duc, 71400 Dracy-St-Loup. Tél. : 85.82.80.75.**

Vds sur NES dble Dragon 2 : 300 F. Etat neuf.**Fabrice DUMOULIN, 21, rue des Bruyères, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.22.96.**

Vds SMS + 2 pad. + C. Stick + 4 jx (D. Drag., Alex, Pac. Mio, Run) SS. gar. TBE val. : 1 800 F, vds : 1 290 F ou éch. ctr MD, vds sep.**Sébastien GERBEAU, Place Salvador-Allende, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.25.19.**

Nintendo + 2 man. + 7 jx (Batman, Robocop, Tortues, Kung Fu, S.M.B. 1,) + prise péri. + pist. + adaptateur : val. : 31 400 F, vendu : 1 500 F.**Vincent BRIAND, 3, impasse Van-Gogh, Hameau de Vasconia, 31600 Muret. Tél. : 61.56.96.04.**

Urgent ! vds pour NES 2 cart. SMB 2 : 250 F. Iron, Sword : 320 F (TBE) (val. : 435 F).**Mathieu CALZOLARI, 95, route des Collines, 74330 Poisy-Monod. Tél. : 50.46.27.43.**

Vds Nintendo + 5 jx (Megaman, Bad Dudes, Life Force, Zelda II, Bionic Commando) : 1 600 F.**Romain FRANCZIA, 25, rue de Bourgogne, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.07.63.**

Vds NES : 300 F ou jx : Track et Field II ; Gradius ; Castlevania ; Sectionz ; Slalom ; Mario 1, px : 150 F à 200 F.**Hugo SAIVET, Le Clos des Rosées, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.71.68.**

Vds Sega M.S. + 7 jx (R-Type, Time Soldier, dble Dragon, Galaxy Force, Lord of the Sword), TBE : 1 200 F.**Frédéric CLIQUENNOIS, 8 bis, rue Raymond-Poincaré, 59136 Wavrin. Tél. : 20.58.49.67.**

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man. bon état. Px : 740 F. Vendu : 400 F.**Gabriel MOULARD, Quartier Saint-Louis, 13180 Gignac-La-Nerthe. Tél. : 42.09.93.56.**

Vds jx NES ou Game Boy (Soccer, off Road, Dble dragon 2, Bugs Bunny, Mr. Chin's, GB : 125 F. NES : 150 F – 250 F.**Thierry VETTER, 102, allée, Saint-Eloi, 77144 Chalifert. Tél. : (16-1) 64.36.45.82.**

Vds jx Megadrive : Ghostbusters, Space Harrier II, Golden Axe, Shadow Dancer et Gouls'N'Ghosts pour 200 F.**Gérard DAMBRY, Villa R5, Plein-Soleil, rue du Juge-Michel, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.56.02.**

Vds ou éch. sur NEC Gomola Speed, super Star, Soldier Legend of Tomna Dark, Leged. Recherche Parasol Star.**Stéphane BESSAGNET, Lotissement Bajon, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.70.**

Vds K7 Sega M. S., Vigilante à partir de 120 F à 160 F.**Noah WIEGAND, 2, allée Dominique-Morin. Tél. : 59.24.01.20.**

Affaire ! vds Sega MS + 26 jx (très peu servi). Px : 3 500 F le tt.**Fernando MENDES, 10, rue Romain-Rolland, 78340 Le Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Vds Mégadrive jap. ave 8 jx (Alien Storm, Street of Rage, T. Force 3 etc. : 2 500 F ou éch. ctre S. Famicom + 2 jx.**Jérémy LAIDLI, 43, Chemin du Lautin, 06800 Cagne-sur-Mer. Tél. : 93.73.93.07.**

Vds Vigilante (50 F), Compil. Les Aventuriers, Collection n° 1 (100 F), Compil. As. du Ciel, Gazza 2 (100 F).**Olivier GANGEMI, Les Gémeaux, Bt. A3, Ch. des Ames du Purgatoire, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.06.65.**

Vds NES + 7 jx et Gameboy + 2 jx + Gamelight-.**Sébastien NARANJO, Les Blads, 87800 Nexon. Tél. : 55.58.14.36 (h. d'école).**

Vds 3 Game Boy : 450 F l'une avec ou sans K7 : 150 F l'une.**Thomas VERMYNCK, BP. 39, 13810 Eygalières. Tél. : 90.95.99.82.**

Vds K7 Nintendo : Popeye, si Monquest, Top Gun, Donkey Kong III. Px : entre 150 et 220 F.**Murielle DELLA-MEA, 80, rue Camille-Pelletan, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.23.56 (ap. 20 h).**

Vds Sonic the Hedgehog pour Megadrive fr. à 170 F.**Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil le Levant, R17, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.42.51.**

Vds Nintendo 8 bit + 8 jx NES Advantage + Zapper Val. du tt : 4 500 F, cédé : 2 000 F vt. détail possible.**Christophe BOCQUET, BP. 621, Chanas, 38150 Roussilon. Tél. : 75.31.16.63.**

Vds K7 Nintendo. Poss. 15 K7 px : 200 F. Vds Gameboy + 4 K7 : 600. **Ech. Buster Douglas Boxing ctre SM GP. Tél. : Bertrand PERRET, 10, Impasse Saint-Joseph, 83400 Hyères.94.65.64.02 (ap. 19 h).**

Vds Super Mario III et Megaman III : 500 F pce pour NES fr. sans adaptateur PS : offre urgent.**Loïc CALVY, 229, av. Passero, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.13.95.**

Vds Sega SMS + 3 jx (mai 91) + emb. + 2 man. : 800 F.**Stéphane SALVIGNI, 11, rue Rémy Bell-Fau, App. 149, 33400 Talence. Tél. : 56.37.61.05.**

Vds Game-Gear (juillet 91) + 2 jx : 1 200 F à déb. Vds jx Megadrive et Master System.**Nicolas WINTREBERT, 63 bd de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.82.22.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Wonderboy 2, S.M. Grand Prix, R-Type etc.) le tt : 1 500 F.**Frédéric NOEL, 37, rue du Fort-Gassion, 62120 Aire-sur-La Lys. Tél. : 21.95.92.43 (ap. 19 h).**

Vds 10 jx NES : Bubble Bobble, Snakerattle & Roll, Dble Dragon etc. TBE. env. : 220 F + Shadow Dancer env. : 300 F.**David TERME, 212, av. d'Arès, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.**

Vds jx Megadrive : Populous : 300 F, Faerytale : 300 F, ou les 2 : 550 F. Etat neuf, jx fr.**Jérôme BERTRAND, 9, rue Griffuelhes, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.93.99.**

Vds Sega 8 bits + 2 pads + 8 K7 pour seulement : 900 F.**Stéphane AUBOINE. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds jx Nintendo : Super Mario Bros 2, Bayou Billy, Zelda 2 à 200 F l'un ou 550 F les trois.**Clément FOURNIER, 09, rue Louise-Goilleray, 93250 Villemombre. Tél. : (16-1) 48.54.68.99.**

Vds jx NEC et Famicom. Arrivage régulier de jx. Vds aussi consoles Nec et Famicom, à bientôt !**Stéphane, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds Gameboy + Tetris, Supermarioland, King of the Zoo, Bubble Bobble, F1 race : 1 000 F (+ Gamelight).**Alexis LANDRY, 7, rue Saint-Georges, 25290 Ornans. Tél. : 81.57.13.33.**

Nintendo 8 bits : Plus 4 jx (Skate ordie, Wrat of the, Gauntlet II, Duck Tales, Sola (Jetman) : 1 300 F : jx : 180 F ou 280 F.**Mathis CAUMARTIN, 7, av. de Savole. Tél. : 30.70.68.34.**

Vds Sega M. S. + light Phaser + 2 man. + 2 jx (Hang-On, Safari Hunt). Px : 650 F.**Frédéric DELAYE, 26, Hameau du pavillon de Flore. Tél. : 90.83.23.80.**

Vds K7 Sega 8 bits : rastan : 200 F, Altered Beast : 250 F, Alex Kidd The Lost Stas : 250 F, Danan : 250 F.**Anthony MIMAULT, Guitterières de Boisme, 79300 Bresvire. Tél. : 49.72.01.77.**

Mega Affaire ! vds jx NES Bionic Commando : 200 F ; Batman : 350 F + bte et not. très peu servie-.**Mahil GRANDCHAMP, Sarrazac Mayac, 24420 Savignac-les-Eglises. Tél. : 53.05.07.89.**

Vds ou éch. Atari 2600 + 3 jx + joys Quick Shot II : 300 F ou ctre Sega seule.**David LEPRETRE, 11, rue Duquesclin, 35500 Vitré. Tél. : 99.75.10.06.**

Vds NES + 2 man. + man. max + 14 jx dont Megaman 1 et 2, Robocvop, TMHT etc. + Zapper px : 2 000 F.**Julien BOURDEAU, Résidence Bellevue, bât. A3, 91620 Nozay. Tél. : (16-1) 64.49.77.18.**

Vds Sega 8 bits (neuve) : 400 F + jx : Ghostbus Ters : 200 F ou le tt : 500 F.**Aurélien MARTY, 1, rue des Deux Ponts, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.90.72.**

Vds Game Boy + 4 jx + adapt. ou éch. ctre Game Gear ou Lynx px : 800 F à déb. sur Nîmes.**romain CHABANEL, 28, rue Bonfa. Tél. : 66.21.90.32.**

Vds Gameboy neuf + 4 grands hits (Dragon's Loir Dble Dragon etc.) val. : 1 250 F, vendu : 800 F.**Antoine LECOURT, 10, rue Anne-Frank, 59193 Erquinghem-Lys. Tél. : 20.35.97.66.**

Vds jx Sega MS (Spellcaster, Gosht House, Time Soldiers, Thunder Blade) lot. px : 850 F, séparé : 100 à 200 F.**Olivier BOULNOIS, 1, résidence les Lionceaux, 1, av. Simon-Vouet, 78560 Port-Marly. Tél. : (16-1) 39.16.16.62.**

Vds Gameboy bon état + saccoche + light Boy + 9 jx (Ninja, Batman) val. : 2 460 F cédé à : 1 500 F.**Cyril KIAJANIAN, 3, rue Jacques-Daguerre, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.78.91.88.**

Vds NES + 2 man. + 7 jx, pist., Robo, tt : 1 500 F. Urgent ! **Kamel ANANNA, 10, av. des Tilleuls, Saint-Leu La Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.63.81.**

Vds Game Boy + 4 jx (D.Dragon, T.Ninjas, Solar, Striker et SM Land : 700 F. NES, 8 bits Deluxe + 29 jx (15 DFP) : 10 000 F.**Benjamin ROCHETEAU, 6, rue Notre-Dame, Bichain, 89340 Villeneuve-La-Guyard. Tél. : 86.66.01.97.**

Vds Sega M.S. + 9 jx (Shinobi, Moon Walker, etc.) + 2 pad. val. : 3 100 F. Vendu à 1 300 F ou éch. ctre Mega + 2 jx.**Jean-Marie NOBLE, 14 bis, rue Jérôme)Dulac, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.64.24.**

Vds Amstrad 6128 + 4 man. + 77 jx + prise minitel (état neuf).**3 000 F. Tél. : Sébastien JEHLEN, 83, av. Joliot-Curie, 92000 Nanterre.(16-1) 47.21.62.30.**

Vds Sega 16 bits + 1 jeu + 2 man. (Pro 2) : 700 F et Strider : 250 F, Thunder force 3 : 300 F, Shinobi-.**Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.**

Vds NES + 1 jeu (Zelda 2, Castel Vania, Tortues, Punch-Out). TBE, gar. 1 an cédé : 2 000 F. Urgent.**Jean-Baptiste BARBIERE, 28, rue du Chelleen, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.06.49.**

Mégadrive Fr. + Arcade Power + 8 jx (Streets of Rage, Sonic, Mickey) val. : 5 00R F. Vendu : 2 950 F (non Sep.).**Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.**

Vds jx Nintendo : 200 F l'un : Castelvania, Dble Dragon 1, Batman, Faxanadu etc.**Thierry SOEUN, 14, rue de l'Amélie, le Liourat, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.74.96.**

Vds Megadrive jap. + jx au choix (nbx titres). Ach. ou éch. nveautés Megadrive.**Arnaud LACOSTE, 126, rue Grande, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.11.19.**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. SC 1425 + 2 man. + souris + nbx jx. Px : 2 800 F, à déb.**Fabrice LEBEL, 3, villa, des Prévoyants, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.54.94.**

Vds Lynx (btier orig.) + 1 jeu + câbles : 620 F. TBE. Vds nbx jx NES pas chers (Zelda 1, Iron, Sword) .**Sébastien RACINE, 2, rue du Bois des Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.**

Vds Atari XE + pistolet + man. + 5 jx, jamais utilisé : 550 F et console Intellivison + 4 jx bon état : 350 F.**Arthur HAKOPIAN, 5, allée du Douanier-Rousseau, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.43.73.**

Vds Megadrive + 15 jx Populous + King's Bounty + Super Monaco GP + Sword of Vermillon + Ghost Buster + Faery, Tale : 3 500 F.**Bruno LINARES, 04, av. du Mesnil, 94210 La Varennes-Sainte-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.89.34.23 (ap. 19 h).**

Stop ! Affaire vds MD SS. gar. + joys. + 3 jx (Altered Beast Forgotten Worlds Hell Fire) px : 1 300 F.**Stéphane GEOFFROY, 3, impasse de l'ancienne Comédie, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.37.07.55.**

Vds K7 NES, Megadrive + de 60 de 100 à 200 F. Vds Lynx + adaptateur secteur + 10 jx : px à déb-.**Vadim TOROPOFF, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.26.69.**

Vds jx Vidéo, Console, Sega + man. + 3 K7.**Philippe BERNARD, 65, av. Paul-Dupont, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.05.29.**

Vds NES + Zapper + 40 jx ou à la pce (de 200 à 350 F) + NES Advantage.**Lilian PLANCHE, 15, rue de la Bazette, 63830 Durtol. Tél. : 73.30.89.93 (ap. 17 h).**

Vds Sega 8 bits + jx (Zillion 2, Italia 90, Spellcaster, Cloud Master) : px : 800 F. Game Gear + 7 jx + 6 piles R. : 1 700 F.**Freddy BOHIC, 56, clos du Chapitre, 76420 Bihorel. Tél. : 35.61.01.62.**

Affaire ! vds Nintendo + 2 man + 36 jx (Life Force, Metroid, D.Dragon 2, Soccer, SMB1 + 1 cass. 31 jx). Bon état : 1 500 F ou éch. ctre Turbo GT.**Grégory POINSENET, 305, av. du Tallian, 33320 Eysines. Tél. : 56.28.60.42 (ap. 17 h 30).**

Vds NES + Zapper (Duck-Hunt) + cart. 31 jx + Rygar + Punchout/console + Zapp + 2 jx : 900 F, 31 jx : 300 F à déb.**Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Vds 4 jx NEC : Veigues (200 F), Adv. Island (150 F). jackie Chan (200 F). et le nouveau Tennis (150 F). 650 F le tt.**Philippe DAVAL, 35a, rue Geller, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.29.12.**

Vds Nintendo + 7 jx (Ikari Warriors, Wrestle Mania) + 2 man. TBE px : 1 500 F.**Sylvain GASPA, 1, rue de la Bombe, 30470 Almargues. Tél. : 66.88.64.12.**

V ds Game Boy. TBE (jamais servi) + dble Dragon + Tetris + Spider Mon + Tasmania Story : 1 000 F.**Geoffrey LACROIX, 1148, rue des Docteurs Deviller, 02120 Guise. Tél. : 23.61.33.08.**

Vds jx Famicon : 300 F l'un : Final, Fight, Super Mario World, Holein One, Bombuzal ou éch.**Frantz SCHLUSSELHUBER, 48, allée des artistes, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 47.57.01.89.**

Vds Nintendo + 2 man. + 2 K7, px : 990 F.**Julien STEPHAN, 98, route de la Wantzenay, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.33.39.**

Vds Sega 16 bits + 5 jx TBE px : 1 500 F uniq. sur rég. toulousaine. Urgent merci.**Christophe MARTY, 48, chemin de Fenouillet, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.89.42.**

Vds Nintendo 8 bits + 1 man. + pist. Zapper + 2 jx cédés (prat. neuf, avec boitier) à 590 F. Stop Affaire ! **Maxime DESECE, 53, rue Voltaire, 59135 Waller. Tél. : 27.35.62.58.**

Vds NES + 2 manet. + pistol + 9 jx + bte rang. + magaz. et codes état neuf px : 4 200 F, cédé : 2 500 F, port payé.**Thibaut LARQUEY, Cidex 1822, 31380 Bazus. Tél. : 61.84.91.23.**

Vds Ghouls N' Ghosts (V. Jap) pour Mégadrive : 200 F ou Rambo III : 149 F.**Sébastien LE TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.05.59.**

Nintendo + 3 man. + pistolet + NES Four + 3 jx (Super Off Road) : 1 000 F et 12 jx entre 150 et 250 F.**Sébastien GILBERT, 3, résidence les Fougères, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.55.62.98.**

Vds NES + 2 man + 10 jx. Px : 2 300 F ou éch. ctre Mégad. jap. + jx.**Grégory ROBIN, Villa du Mont-Carme, AFA, 20167 Mezzavia (Corse). Tél. : 95.22.87.26.**

Vds jx Mégadrive Super Thunder Blade + joys SG Fighter neuf poss. d'éch. Px : 450 F.**Fabrice SCHIMPF, 40, résidence des 3 chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.12.65.**

Vds jx Mégadrive : Forgetten Worl + Street Smart : 500 F ou éch. ctre jx NEC.**Nicolas CUVILLIER, 8, rue des Jonquilles, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.49.43.**

Vds pour NEC : Guintupleur et 1 man. Neuf : 200 F.**Dominique BRUNSON, 11, allée des Bourgognes, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.13.96 (ap. 18 h).**

Vds NES + Zapper + Robot + 28 jx D.D2, Mario 1 et 2, Graduis 1 et 2, Megaman... (val. :1O 740 F) cédé à 2 500 F, à déb.**Eric PIONTKE, 18, rue de Brazza, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.02.10.**

Vds NES + pist. + 1 man. + 8 jx : Batman, Megaman 2, Dble Dragon II, Probotector. TBE : 1 500 F.**Sébastien FOUCAULT, 1, allée Mozart, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.56.34.**

Vds Lynx + 6 jx (Cal. Games, Electroc., Zarlodm., Slime W., Rygar Blue I.) + adaptat. + comlynx : 1 500 F.**Olivier BOILLOT, 54, D. chemin de Trurly, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.20.65.**

Vds NES + 2 man + 1 pist. + TMHT ou SMB val. : 990 F, cédé : 750 F. jx seuls : SMB2 : 150 F, Batman : 300 F, Robocop : 175 F.**Amadou CHERIF, 236, av. du Cimetière, 17180 Périgny. Tél. : 46.44.26.52.**

Vds NES 8 bits + 4 jx + joyx NES Adv. le tt ach. : 2 700 F, vendu : 1 390 F ou éch. ctre Mégadrive + 2 jx minimum.**Rodolphe GUICHARD, 12, Cité de la Madeleine, 86110 Mirebeau. Tél. : 49.50.57.87.**

Vds nbx jx Nintendo entre 150, 300 F : Kid Icarus, Castlevania, Goonies II, Tortues, Konkey Kong 2 et 3.**François PARROT, 36, rue Branly, 93700 Francy. Tél. : (16-1) 48.31.06.28.**

Vds Megad. Jap. + dick Tracy : 1 200 F ou éch. ctre Gamegear + jx.**Arnaud CHAUVIN, 41, av. de la Commune, 59770 Marly. Tél. : 27.29.48.78.**

Vds jx sur Mégadrive : 300 F (à déb.). Italia 90, Mystic, Défender-Battle, Squadron-Last Battle-Moonwalker.**Frédéric TRAPES, 6, allée du Bois, 31120 Roques-sur-Garonne. Tél. : 62.20.50.63.**

Vds Nintendo + Zapper + 2 man. + 5 jx (Dhuk Hunt + Mario 1 + Batman + Slalom + Section, Px : 1 200 F (val : 2 100 F.**Bertrand DUBOIS, 10, rue Pasteur-Lina. Tél. : 69.01.54.79.**

Vds Sega M. S. + 2 man + 12 jx + btes ou éch. ctre Mégadrive jap. + 1 ou 2 jx : 1 590 F.**Yann POENS, 6, rue des Alouettes, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.34.50.**

Stop ! Affaire ». Vds Nintendo + pist. + Donkey Kong. le tt : 550 F.**David AGRET, 40, av. Paul-Bert, 63400 Chamalières. Tél. : 73.35.52.05.**

A saisir ! vds Atari 1040 STF en 2 MO5 à bord impeccable : 2 500 F. D. Dur 30 Mo : 2 500 F, Vectrex : 300 F.**Pierre SFEZ, 25, rue Edouard-Jacques, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 42.79.86.34.**

Vds Gameboy + 10 jx (Robocop, Grenlins 2, etc.) + sacoche + écouteur + câble. Val. : 3 000 F, Vds : 1 800 F.**Laurent LARMUSTAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.32.**

Vds jx sur NES (World Cup, Robocop, Blades of Steel, Punch Out etc.) : 200 F le jx.**Fabrice SENTENAC, 118, allée du Parc à St-Jean-D'Illac, 33127 St-Jean-D'Illac. Tél. : 56.21.60.97.**

Stop ! Affaire ! vds Atari 2600 + 2 joys + 15 jx géniaux. Le tt cédé à 850 F (val. : + 2 000 F).**Manuel BRET, 38, rue Salvador-Allende, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.29.07.**

Vds Amstrad GX 4000 + Périt. + 4 jx + 2 man. + 2 joys + Trasfo : le tt TBE : 1 100 F.**Armand MERIEL, 61, allée de la Garenne, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.55.59.32.**

Vds Sega 8 bits + 3 joys + 14 jx + pist. TBE 1 an. P» : 5 000 F.**Philippe FRONTIER, 23, av., des Templiers, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.34.64.57.**

Vds Nintendo + Zappeur + robot + Duck-Hunt, Gyromite, Simon S. Quest : 1 750 F excellent état. Urgent ! **Cédric, Les Balmes du Moulin, 69380 Lozanne. Tél. : 78.43.01.46.**

Vds jx Mégadrive : Curse Px : 99 F ! **Joël VAILLARD, 7, rue du Bois-Prieur, Veneux-Les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.36.59.**

Vds Nintendo + pist + jx (dble Dragon II, Super Mario Bros II etc.) : 1 000 F.**David COMPEROT, 2, rue de Strasbourg, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.08.32.**

Vds Nintendo + 7 jx + robot + pist. 3 man. : 2 500 F à déb.**Didier OLIGER, 29, rue Jeanne-d'Arc, Gavisse. Tél. : 82.55.30.03.**

Vds Nintendo + 4 jx (Super Mario Bros1 et 2, Zelda, RC Pro-AM). Val. : 2 000 F, cédé : 700 F.**Julien MARTIAL, 17, rue Charles-Le-Goffic, 29430 Plouescat. Tél. : 98.69.88.78.**

Vds MS Complette + Pist. + 11 jx : 990 F (TBE) ou 100 F/jx (G. Axe, A. Burner). Cons. : 300 F.**Simon INNS, 2, place Léon-Deubel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.67.92 (entre 19 et 20 h).**

Vds pour Master System Light Phaser avec 2 jax (500 F) vds 8 jx (Rastan, Galaxy Force) : 180 F l'un.**Damien CHARRIER, Chemin des Bruyères, Saint Aignan de Cramesnil, 14540 Bourguebus. Tél. : 31.23.57.33.**

Vds jx Nintendo de 200 à 300 F : Rush'N Attack, Zelda 1 et 2, Castlevania et Robocop. (gar. 1 mois) .**Archibald LOHEAC, 7, rue du Pré-Perché, 35000 Rennes ou Résidence Le Royal, 6, bd Albert-1er, 35000 Dinard. Tél. : 99.31.37.15 ou 99.88.22.63.**

Vds 4 jx Gameboy (Alleyway, Qix, King Of The Zoo, Revenge of the Gator) : 100 F pce.**Patricia MARICAL, 1, rue des Jardins, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.80.17.**

Vds Sega M. S. + 4 jx, val. : 2 250 F TBE, px à déb. (petit px).**Baptiste RENAUDIN, « Le Refuge », 72300 Auvers Le Hamon. Tél. : 43.95.80.77.**

Vds jx NES (Tortues, Zelda, Track and Field 2 etc.) Super px : de 100 à 200 F, à bientôt.**Cédric GRAVE, Echarillière, 38880 Autrans. Tél. : 76.95.70.51.**

Vds S.M.S. + 5 supers jx : Wonderboy III, Psychofox Alex Kiddi, Indyjones Aztec, Adventure, Px : 1 550 F, val. :1 300 F.**Manuel DENELE, Seignaux par Montoulieu, 09000 Foix. Tél. : 61.02.78.52.**

Stop ! vds jx Megadrive (Impec. avec not., bte etc.) Forgotten Worlds : 395 F. Px : 250 F.**Stéphane GEOFFROY, 3, impasse de l'ancienne Comelle, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.07.55.**

Vds Master System + 3 jx px : 600 F + éch. ou vds jx MD (NB) (FC Words, Alex Kid, Whip Rush, etc.) .**Sylvie ALCIDE, 10, rue Pradier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.19.83.**

Stop ! Affaire ! vds jeu Dragon Ball pour NES, px : 200 F avec not.**Alexia AGOUT, 43, rue d'Anvers, 53000 Laval. Tél. : 43.53.26.55.**

Vds cart. Nintendo : 200 F Kid Icorus, Trok & Fielb, dbl Dragon II, Goonis II, Mega, Man II.**David DUSSEAUX, La Grange, Saint-Pardoux-Isaas, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds jx Sega 8 bits, 250 F (Choplifter, Secret Command, Paperboy, Great Volley Ball) Px à déb. TBE-.**Nicolas ROYANT, 31, rue Alberts-Thomas, immeuble Les Rossignoles, 76120 Le Grand-Quevilly. Tél. : 35.67.82.74.**

Vds Sup. Graf + 12 jx CPC Kid2, Aldyns) + Quint total : 3 000 F ou éch. ctre Famicon ou Néo Géo + 2 jx.**Vincent DREWNIK, 17, chemin de Roche, Bozon Collonges, 69660 Mont-d'Or. Tél. : 78.22.33.22.**

Vds sur SEGA 16 bits, Sword of Vermillon : 400 F.**François LEBOT, 56, rue des Violettes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.86.75.**

Vds Nintendo Action SET + 5 jx (Zelda 1, TMHT). Etat neuf val. : 300 F. Px : 2 000 F. Vte sép. poss.**Stéphane VARLET, 11, allée des orchidées, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 47.40.81.49.**

Vds Master System + 3 jx (vigilante, Wonoerboy 3, Alex Kid) + 2 man. : 850 F (3 moi).**François MACQUARD, Lotissement, Sainte-Maxime, 69440 Taluyers. Tél. : 78.48.26.51.**

Vds ou éch. jx Gameboy, Fort Of Fear – Revenger of Gator. Vds Zeloa 2 de NES : 200 F.**Laura BERTRAND, Le Colombier, 38440 Beauvoir-de-Marc.**

Vds MSX2 Philips 8255 + jx + man. Vds rampage sur Lynx ou éch. cher. correspondants MSX Turbo-.**Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Gribny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.**

Vds Sega 8 bits + 13 jx, 2 contrôles Pads et 1 man. auto Fire val. : 4 500 F. Vendu : 2 000 F, px incroyable.**Yann LE PEUTREC, 13, villa Saint-Pierre, 94220 CHARANTON. Tél. : (16-1) 48.93.35.70.**

Nintendo + NES Advantage + Quick joy N-Pro + 5 jx (Rygar + Zelda II + Zelda + Thunder + Robocop) px : 1 400 F.**Vincent BIEL, L'érable 2, 18340 Plaimpied. Tél. : 48.25.66.53.**

Vds 3 cart. NES (Dragon Ball, Tennis, Wrestlemania) : 150 pce ou 400 F les 3 avec btes. Dépêchez-vous.**Maxime BUTON, 58, rue de la Brigade Alsace-Lorraine, 67150 Gerstheim. Tél. : 88.98.35.88.**

Vds : Punch out + 6 jx (Nintendo) de 200 F à 225 F l'une (ou 400 F les 2).**Michaël AMOUYAL, 74, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.91.14.**

Vds jeu Gameboy (Norths + Ar Ken). Px : 1 600 F.**Sylvain AUDOUIT, 6, rue de la Charonnerie, St Christophe-du-Bois, 49280 Cholet. Tél. : 41.56.83.34.**

Vds NEC Coregraphx + man. + dragon Spirit px : 500 F ou éch. ctre Lynx.**Grégory DUBUS, 82, rue de l'Est, 59800 Lille. Tél. : 20.52.84.58.**

Vds Sega + 2 mans + 5 jx : Altered Beast + Quartet + California – Games + Wonder – Boy III + Enduro – Racer. le tt : 650 F.**Jean-Marc FISZ, 7, rue Michelet-La-Varennes, 94210 Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.86.44.96.**

Vds Sega 8 bits (à réparer) : 70 F + jx parfait état (Phantazy Star Thunder Blade ds la rég. Orléanaise. Px bas.**Vincent PADARE, 3, rue Eugène-Delacroix, 45100 Orléans-La-Source. Tél. : 38.63.74.96.**

Vds Nintendo + man. + NES advantage + 18 jx TBE (SuperPike, Batman, Ice Hockey, S. Mario 1, 2) px : 6 000 F. Urg.**Joël COLIBEAU, Bte n° 25, Le Fresne, 71130 Gueugnon. Tél. : 85.85.20.47 (ap. 20 h).**

Vds NEC PC engine + CD. Rom + télé + 17 jx dont GCD + 2 man. Px : 4 000 F.**Laurent HERTENBERGER, 46, av. Square, Montsouris, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.86.17.**

Vds jx Sega M. S. 100 à 100 F. Dble-Dragon, Ninja, Miracle Warriors etc.**François DEPOORTERE, 23, résidence les rosiers, 62610 Brèmes-Les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Urgent, vds Amstrad GX 4000 + 6 jx, Bon état, px à déb.**Fabrice BOULAT, 44, Traverse de Carthage, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.25.57.**

Vds 3 jx NES : Soccer : 100 F, Airwolf : 180 F, Exitebike : 200 F, ou éch. ctre Punchout ou Skateordie.**Nicolas ou Xavier POCHON, 7, rue de Grosset, 35360 Montauban. Tél. : 99.06.52.35.**

Vds jx Nintendo : Metroïd, Airwolf, Tétris, Ice Hockey, Gradius II + Adaptateur, SMB, px : 100 à 250 F.**Thomas BERGAME, 5, av. de Ménival, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.75.71.**

Vds jx pour Mégadrive Fr : Moonwalker, Tourment Golf : les 2 : 350 F ou 200 F l'un. Cher. Sonic, Shinobi.**Stéphane VALLE, 17, rue Rolland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Fou ! vds Teenage Mutant Ninja Turtles + Balloon Kid pour Gameboy : le lot : 300 F (val. : 445 F) à déb.**Mathieu GARNERO, Mas Lou Castagnié, Saint-Claude, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.53.32.**

Vds NES (450 F), 6 jx (SMB 2, Batman) tt : 1 700 F. Pist. : 200 F, le tt : 2 300 F (val. : 2 900 F) + not-.**Claude DOS REIS, 62, av. Delambre, 77490 Chelles-Les-Coudreaux. Tél. : (16-1) 64.26.08.12.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx en mémoire + 4 jx + 2 Man + pistolet. Etat neuf : 900 F.**Olivier MATHE, 30, allée de la Clef Saint-Pierre, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.05.38.32.**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx (Mickey, SM GP) Val. réel. : 2 600 F, vendu : 1 190 F.**Julien DALIGAND, 53 bis, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.78.49.**

Vds jx Nintendo Kung Fu : 200 F.**Geoffroy BESNIER, 59, rue Renée-Auduc, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.19.34.**

Vds Sega M.S. + 1 CPAD + jx (R-Type, Mickey, Wonderboy 3, Golf, Power Strike). 76 uniquement : 1 400 F.**Ludovic LECROQ, 5, Square des Noisetiers, 76490 Saint-Arnoult. Tél. : 35.96.92.79.**

Vds Gameboy + 7 jx + Adapt. + Quintupleur + Gamelight + Protège Gameboey, val. : 2 500 F, cédée : 1 500 F à déb.**Christophe PEN, 25, bd Branly Les Hêtres, 60180 Nogent-sur-L'Oise. Tél. : 44.71.61.13.**

Mega-Affaire ! Vds 13 jx Sega 8 bits TBE : 99 F l'un au lieu de 320 F dble-Dragon, Altered Beast, etc-.**Vincent DONNET, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.84.00.**

Vds Nintendo TBE + 4 jx (SMB 1 – Kid, Icarus-Gradius - Rygar). Px : 990 F.**Nicolas GAILLARD, Ecole Ecalles-Alix, 76190 Ecalles-Alix. Tél. : 35.95.20.91.**

Vds Gameboy + 4 jx (Gargoles quest, Revenge of the Gator) : 900 F ou éch. ctre Game Gear + jx.**Marc JARSAILLON, 17, allée du Baraillon, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.37.67.**

Vds jx NES + bts et not. d'origine de 150 F à 250 F (SMB 1 & 2, Zelda 2, Dragon B, Faxanadu, Mégaman etc).**Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort.**

Vds 12 jx NES : 250 à 300 F : (Super Mario 2, Zelda, Castlevania) ou éch. ctre (S.Famicome ou mégadrive) + jx. Tél. : Aymerick GELIN, 143, rue Neuve. Tél. : 78.06.09.85.

Vds Dble Dragon II. Sega 16 bits : 500 F le tt. Plus Sonic The Hedge Hog + Pin's Géné 4 + 4 4 Hit 16 bits TBE.**Jax BEECHAM, Le Sauzelong, Saint-Bonnet, 30460 Lasalle. Tél. : 66.85.40.00.**

Vds TO8 : 4 000 F B.E. 21 jx, 3 joys, 1 clavier + moni. coul.**Loïc RAMON, 12 bis, rue du Pré-Labbé, 63400 Chamalières. Tél. : 73.31.39.26.**

Vds NES + Mario 1 : 600 F + Méga Man 2, Batman, Mario 2 : 250 F pce ou le tt : 1 200 F.**Robin GROSS, Bât. 1, Les Aulnois, 54410 Laneuveville. Tél. : 83.55.49.90.**

Vds Game Gear + G-Loc, Monder Boy, GPrix, Monaco, Shinobi, Columns, ach. le 6/7/91 : 1 200 F. G. Boy + 18 jx + acces. : 2 000 F à déb.**Jean-Claude KELFA, 33, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine.**

Vds jx Nintendo : Beades of Steel, Rygar, Silent service, Track and field. Px : entre 150 et 200 F.**Vincent KAEPPELIN, 1, rue Eugène-Delacroix, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.81.23.**

Urgent ! vds sur NES 1 jeu : Top Gun px à déb.**Olivier DOUILLET, Les Demeurées, 53700 Courcité. Tél. : 43.03.21.96.**

Vds NES + 3 man. + 14 jx + revues + réponses + Zapper + Robot. Px : 3 500 F.**Joannes PERRET, 66, rue Jean-Baptiste-Lebas, 59170 Croix. Tél. : 20.72.52.80.**

Vds jx : 3 (Cyborg Hunter ; Dinamite Dux ; Global Defense). Urgent : 180 F la cart.**Jérôme BORGFELDT, La Croix, 01600 Toussieux. Tél. : 74.00.64.79.**

Vds Mégadrive Jap. + 6 jx (Monaco GP, Sonic, Super Volley, Boxe) + Arcade Power + 2 man. le tt : 1 900 F.**Franck BIGNON, 83 av. des Bleuets, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.24.25.88.**

Vds jeu Gameboy (Gargoyle'd Quest) : 125 F.**Rémi FILLON, 14, rue Maréchal-Leclerc, 27700 Les Andelys.**

Vds SMS avec Phaser et 4 jx (3 jx dans la console) : 500 F et vds Dragon Ninja NES. Tél. : J.-François GERBER, 42, rue Paul-Doumer, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.54.90.

Vds Sega ou Nintendo 8 bits avec 15 jx Sega : 3 000 F et 7 jx Nintendo et 1 phaser : 2 500 F (D. Dragon, Batman, Mégaman).**Pierre DARMEIX, Saint-Germain, 38080 Isle-D'Abeau. Tél. : 74.27.07.61.**

Vds jx Superfamicom : 450 F pce. Augusta, Final Fight, Mario, R-Type.**Sébastien PASSET, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds Game Boys + 2 jx + casque + câble + piles. Px : 450 F.**Camille BARBARY-BEAUCHENE, 26600 Le Vougelas-Mercurole. Tél. : 75.07.48.04.**

Urgent ! vds Nintendo action sept. + Zelda II et Top Gun : 940 F (économie : 800 F).**Julien SALERID, 7, av. Victoria, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.06.64.**

Vds sur Sega 8 bits, équipement et cart. TBE (R-Type, Ghouls'n Ghosts, Rocky, Danan, etc.).**Jérôme PEAN, 2, rue de l'Imagerie, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.05.54.12.**

Vds NES complète (Console, 3 man., pist., SMBI et Duck-Hunt). (juin 1990) val. : 990 F. Vendue : 600 F.**Vincent FAURE, 7, av. de Triel, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.79.75.**

Urgent vds Coregrafx NEC + 1 man. + 6 jx (PC Kid, Bomber Man, Gomola Speed, Barumba) Le tt TBE : 1 800 F.**Jérôme AREZKI, 6, allée Guy-de-Maupassant, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.12.06.**

Pour Jacques Yvon : vds console Intellivision + 5 jx pour 500 F à déb.**David LAIGO, 3, rue André-Perdrix, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.92.15.**

Vds Game Boy + 11 jx (Tetris, super Marioland, Buraï, Fighter, Zoids, Flappy, D. Dragon etc.) : 1 850 F au lieu de 2 000 F.**Nicolas CHAISE, Rés. des Bussys, 1, rue Camille-Desmoulins, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.95.94.**

Vds Atari 1040 ST + mon. coul. + jx + util. + doc. : 4 000 F ou éch. ctre SFC.**Josserand MORAILLON, 2, rue des Ormes Saint-Victor, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.48.17.**

Vds Lynx bter d'origine) + 1 jx + câbles : 690 F.**Sébastien RACINE, 2, rue du Bois des Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.**

Stop Affaires ? vds console SMS + 2 jx (After-Burner + Shinobi) + 2 jx incorporés (Hang-on + Labyrinthe) : 900 F.**Pierre BELLICINI, Le Grd Champs-Rovon, 38410 Vinay. Tél. : 16.64.10.02.**

Vds NES + pistolet + 7 jx (Mario 1, Duck Kunt, Silent Service, Dble Dragon II, Goonies II, Tiger-Hell, et Wizard & Warrior.**Frédéric DORSEMAINE, chez Madame Milochau, Les Authieux, 27220 Saint-André-de-L'Eure. Tél. : 32.60.33.26.**

Gameboy + G, Quest + Batterie + valisette, écouteur + câble + Tétris vendu : 800 F (acheté le 9 juillet 1991).**Frédéric CYWIER, 7, allée des Bugadière F, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.29.61.**

Vds jx Nintendo à partir de 200 F l'un ex. : Bayou Billy, SMB2, Zelda 1, Tecmo World Wrestling etc-.**Maël BEUNARD, 1471, av. Henri-Guillaume, 83500 La Seine-sur-Mer. Tél. : 94.06.20.58.**

Vds Clé Nintendo + Pist. + joys. Python 2 + jx (Super Mario ; Bros ; Duck Hunt, Tortues, Zelda 2, Top Gun, Dble Dragon 2 : 2 500 F le tt.**Grégory CROSNIER DE BELLAISTRE, 63, av. Salvador-Allende, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.49.31.**

Vds jx Game Boy ach. : 100 F max.**Hamed DAVIDIS, Bt. E, La Rose, Chemin de l'Europe, 13001 Marseille. Tél. : 91.41.85.20 (21 h).**

Vds Game-Boy TBE + 5 jx (Spiderman, Buraï, Fighter, Rolan's Curse) + Game Light : 900 F le tt.**Pierre BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Vds Sega + 6 K7, Sega M. S. : 1 400 F.**Cédric CHACON, 3, rue Adolphe-Rothschild, 06000 Nice. Tél. : 93.85.32.75.**

Stop ! vds Game Boy + écouteurs Ster + câble, 2 joueurs + Tetris + Supermarioland le tt : 650 F.**Frédéric BENITEZ, 1, lots « Lou Gregaou » bd, Ernest Massoc, 34140 Mèze. Tél. : 67.43.86.10.**

Av. K7 Game Boy, Nintendo, Nec et éch. Nec + 31 K7 ctre Mégadrive + 2 K7.**Fabien CLUZEAU, La Moutre, 24140 Queyssac. Tél. : 54.24.20.61.**

Vds NES + 2 mans. + 11 jx (Mario Bros 1 et 2, Zelda 2, Robocop, Xevious, Top Gun, Ikari Warrior). Px : 790 F.**Jimmy DELSART, 21, rue du Chemin Vert, 78610 Les Breviaires. Tél. : 34.84.13.77.**

Vds SMB2, 200 F + Snake & Roll : 250 F + Tetris : 240 F + Faxanadu : 250 F + DD2 : 260 F + Zelda2 : 230 F, TBE ! **Maxence PEILLON, Route de Conzy, Saint-Germain-sur-L'Arbresle, 69210 L'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08.**

Vds Atari 2600 + cart. jx + transfo + 1 man. px : 600 F.**Julien GALERNE, Cité du Vélodrome, Bat. F., Escale 2, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.50.19.**

Stop Affaire ! vds Mégadrive fr. gar. 6 mois : 950 F ! Vds jx pr MD et Lynx. Ch. cont. Amiga sur Lille-.**Philippe VERBIEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

A saisir état exp. NES + 8 jx Super + NES advantage + Zap + Mag. du Club gratuit, val. : 4 500 F, cédé : 2 000 F à déb.**Christophe BOCQUET, BP. 621, Chanas, 38150 Roussilon. Tél. : 75.31.16.63.**

Comodore 64 bon état + 5 jx + 1 joys val. : 1 700 F, cédé à 800 F.**Jason MARQUEZ-DAVID, 3, allée de Sesmaisons, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.29.36.**

Vds jx Game Boy : Mariland + Robocop px à déb. (env. : 400 F) Urgent ! **François LEBLON. Tél. : 27.44.02.36 (ap. 17 h 15).**

Vs rêvez d'une Mégadrive Ok Stop affaire Mégadrive Jap. TBE avec 6 jx G & G Ken Eswat etc. Juste px : 2 100 F.**Jean-Yves COLLET, Tramoyes, 01390 Le Mas-Gôt. Tél. : 78.91.06.04.**

Vds NES, 6 jx nt. et btes d'orig. px : 3 500 F. Vds : 1 000 F ou éch. ctre Mégadrive.**Antoine LEFEVRE, 10, Les Clairières-Brunes, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Urg. vds jx pour Gameboy (Alleyway, Solarstriker, Gargole's Quest) + Game Light : 500 F (état neuf). (val. : 660 F).**Bastien ANGUIANO, 1, rue de l'Haye, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.42.11.**

Vds Nintendo + 11 K7 + pist. + joys. + Robot (avec 2 jx + 2 man. : 3 340 F.**Jean-Philippe CHATEAU, 6, rue François-Bouchet, Bât. 16, Esc. A, Appt. 4, 17000 La Rochelle-Mireuil.**

Vds CD Rom + Coregraph + 6 jx dont 2 Cds : 2 900 F.**Jean-Christophe FERAUDET, 18, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.19.70.**

Vds cart. de Gameboy (dble Dragon). TBE px : 150 F.**Jean-Baptiste LOPEZ, 7, allée des Galets, 50460 Querqueville. Tél. : 33.03.93.29.**

Vds jx Master System : Golden Axe ; Fire and Forget II ; utilma IV ; Wondeder Boy II. Px : 175 F à 200 F.**Matthieu CASSINA, 24, allée de Bouvines, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.70.79.**

Gagnez : 3 000 F ! Vds Sega 8 bits + 2 man + pist. + Revues + 18 jx (Rambo 3, Shinobi, W.2, T. Blade, W. Cup 3) px : 2 490 F.**Ronan HOUEIX, 8, rue des Courtines, 35760 Montgermont. Tél. : 99.68.99.71.**

Vds 6 jx, NES TBE, nbx hits : SMB1, Zelda 2, Faxanadu, etc. le tt : 1 750 F ou 300 F l'un. Port : 10 F/jeu.**Loïc LEFEVRE, 4, allée Yves-Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.35.91.**

Vds Game Boy complète en TBE + 3 jx : Tétris Alleway Case HO : 800 F ou à déb. (val. : 1050 F) .**Adrien RAVELLI, 51, route de Bayeux, 14400 Ryes. Tél. : 31.21.89.30 (ap. 20 h).**

Jx NES (B. du Des. Castlevania, Volley Ball) en TBE : 180 et 300 F.**Bastien DESHAYES, 3, place Paul-Verlaine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.94.02.38.**

Vds NES + 15 jx reç : 3 000 F ou éch. avec Mégadrive + 7 jx dont Shadow Dancer Monaco GP.**Jean-Christophe BRUNEL, Place de l'Église, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.96.89.**

Vds Mégadrive fr. + 2 man. + 7 jx (élémental Master, PS II). Gar. 3 mois. Px réel : 4 300 F, vendu : 2 500 F.**Antoine MORINEAU, 31, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.32.52.**

PETITES ANNONCES

Sega MS + 2 man. + Alex : 500 F ou jx : Vigilante, D. Dragon 90/01, Peng. Land Bla. Belt Kungfu : 150 F un ou le tt 1 200 F.**Michaël MARCY, 19, rue Jean-Moulin, 59185 Provin. Tél. : 20.85.68.59.**

Urgent ! vds NES + 12 hits (dble dragon 2, Megaman 2, Castle V.2.) Poss. V. Sepa. Px : cool : 2 500 F. (val. : 4 830 F).**François DELAIRE, 8, rue des Passereaux, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.93.36.**

Vds 6 hits Nintendo (Zelda 1 1 2, Castelvania 2, Duck Tales, Batman, et Mégaman 2) à 250 F pce-**.Dimitri AMARE, 62, rue Lefèvre, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 46.87.41.97.**

Vds jx NEC : Ciber-Police, Blodia, Chase HQ, Rabio Lepus : 200 F ou 300 F par 2.**Maxime ARDOIN, 11, place de l'Église, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.80.87.**

Vds SEGA 8 bits (gar. 8 mois) : 300 F + jx 100 à 200 F (Mickey Ghouls'n Ghosts) ou Console + 4 jx : 900 F.**Stéphane BIANCHIN, 6, rue André-Malraux, 57210 Maizières-Les-Metz. Tél. : 87.80.28.38.**

Vds pour Lynx Gates of Zendoconn : 110 F pour Game Boy Golf : 115 F F1 Boy : 140 F, MB Volley : 140 F (port compris).**Alexandre LAUNAY, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.73.04.83.**

Vds 6 K7 Nintendo : Duck Tales et Fester's Quest entre 200 et 300 F.**Arnold BUGNET, Feternes, 74500 Evian. Tél. : 50.73.42.20 (ap. 18 h).**

Vds Nes + 9 jx + 2 man. Dble-Dragon 2, Ninja etc.) px : 2 500 F. TBE.**Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06.**

Vds Sega 8 bits + jx : Wond-Boy 3, Cyber Shinobi etc le tt en parfait état : 1 300 F (ou ctre Mégadrive) **.Gaël MOINE, 17, rue Neuve, 95850 Mareil-en-France. Tél. : (16-1) 34.71.17.33.**

Urgent ! vds Nintendo + 8 jx + man. T.B.E. Px : 1 800 F à déb.**Mourad BENSTITI, 8, rue d'Agen, 95800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.21.16 (ap. 17 h).**

Urgent vds SMS gar. 9 mois. Val. : 690 F, vendu 490 F + jx SMS S.Shot : 160 F. Time Soldiers : 160 F ou les 2 : 300 F.**Thibault TIERCELIN, 7, rue de la Ferté-Vidame, 28270 Brezolles. Tél. : 37.48.20.27.**

Vds Nintendo 8 bits + Robot avec jx + pist. avec Dunk Hunt. Val. : 1 500 F, vendu : 650 F.**Cédric DUQUESNE, 2, rue du Grand-Baisieux, 59780 Baisieux. Tél. : 20.84.43.71.**

Vds Mégadrive F. + Adap. + 12 jx : Sonic, Zérox Wing + méga vidéo Show 1 et 2 pour 3 300 F.**Benoît CRAMER, 8, rue de Vaucouleurs, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.34.47.**

Vds NES + 9 jx + câbles + man. + péri. le tt : 2 000 F. Important ! **Jean CHARBONNEAU, 4, rue du Liban, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.67.87.**

Vds Sega 8 bits + 2 joy. + 1 rapidfire + 2 jx + 3 cartouche. Px : 1 000 F sur Nice uniq.**Anthony CANOVAS, 103, av. Henry-Dunant, Bt. 4, es.6, 06100 Nice. Tél. : 93.52.87.72.**

Vds jx NES (Rygar, Faxanadu, SMB1, Goonies II, Gradius + NES advantage, Ducktales neuf) px négociables (300, 350). **Tél. : Bruno RAYMOND, 5, rue J.-J. Rousseau, 92600 Asnières.(16-1) 47.33.63.01.**

Vds jx NES 150, 250 F : SMB2, Zelda, Tortues Mégaman Batman et 1 K7 de 31 jx, val. : 1 499 F vendu : 800 F.**Gilles BARELLI, 189, av. de la Lanterne, 06200 Nice. Tél. : 93.83.84.53.**

Affaire ! vds NES + 1 jeu au choix : 400 F (Tétris, Mario II, Méga Man, etc.) état neuf, pratiquement jamais servi.**François PAPETTI, 11, av. de Flirey, 06000 Nice. Tél. : 93.81.72.69.**

Console : vds NES + 2 man. + Zaber + 10 jx. Super px : 2 100 F.**Tobias DEMANTKE, 1, rue du Tremblay-Les-Mouseaux, 78760 Jouars-Ponchartrain. Tél. : (16-1) 34.87.85.42.**

Vds Nintendo + 2 man. + 9 jx (Zelda I et II, SMB, etc.) TBE. val. : 3 700 F, vendue : 1 900 F. Vds Gameboy + 7 jx.**Christophe DAMHET, 37, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.96.53.**

Vds Nintendo en TBE. Px : 400 F (ap. 17 h).**Thomas FLANDRIN, 171, route de Genas, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.53.61.88 (ap. 17 h).**

Vds Sega M. S. + 10 jx Hang Hong, Safari, Hunt, Shinobi, Rastan Lord of the Sword etc. val. : 3 390 F, vds : 2 000 F.**Jean-Marie MACABRE, 8, rue Martin-du-Gard, 33150 Lenon.**

Vds jx Nintendo (SMB 2, Kid Icarus, dble Dragon II, Link, Batman, Mégaman II, etc.).**Jean-Christophe DERVILLE, Pâtisserie-les-Sapins, 74260 Les Gets. Tél. : 50.79.71.18.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx (Wonder Boy 2 Fire et Forget 2, Shinobi, Cyber Shinobi : 200 F + 4 jx : 150 F.**Jean-Nicolas GUICHERD, 7, rue de la Métare, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.09.65.**

Vds sur Lynx BII I Ght : 100 F, Rygar : 150 F les 2 : 240 F ou éch. ctre Chip's Xenoph ou RB Squash Salut.**Stéfane URTH, 4, rue Paul-Eluard, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.62.38.**

Exceptionnel ! vds lot de 20 jx NES dont les meilleurs ! : 3 600 F. (180 F pce) btes + not.**Sébastien DEGOUY, 43-40, rue d'Aquitaine, 57160 Moulins-Les-Metz. Tél. : 87.77.96.63 ou 87.63.14.29.**

Vds Nintendo neuve + 5 jx neufs (Turtles, Zelda 2, Mario Bros 1, Blade of Steel, Rescue) : 1 600 F.**Christophe CUZIOL, 20, rue de Lagny, 77400 Serris. Tél. : 60.25.02.32.**

Vds Nintendo 8 bits + 6 jx (dble Dragon 2, Zelda, Kungfu, Wrestlemania. Urgent.**Christian LEPOIVRE, Le Mar les Deux Cèdres, 43380 Saint-Cirgues. Tél. : 71.77.46.94.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Thunder Blade, Dble Dragon, Wonder Boy, California Game, The Ninja, World Soccer) val. : 2 300 F, vendu : 1 500 F.**Lucien MANAUD, 8, rue Jacques-Joanny, 15200 Mauriac.**

Vds Mégadrive + 4 jx (Strider, Thunder Force 3, Shinobi, Altered Beast) Gar. : 1 500 F (sur Pau). Tél. : Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.

Vds NEC Coregraph + 2 jx : 1 200 F. Vds ou éch. jx Mégadrive (300 F). Vds synthé Roland Sono (1) : 3 000 F.**Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 PANTIN. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.**

Vds pour Nintendo Metroid : 220 F.**Didier BUZZACARO, 24, rue Tanesse, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.94.03.80.**

Vds NES + man. ss gar. + joys + pist. + 13 jx : 3 000 F.**Erwan KARREN, 6, rue du Parc Le Breuil, 27930 Miserey. Tél. : 32.67.49.92.**

Vds nbx jx Mégadrive entre 200 250 F : Moonwalker, Shinobi, Truxion, etc.**Arnaud RASQUAIN, 23, rue Arthur-Dalidet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.75.52.**

Vds NES TBE, 4 jx : Fester's Quest Bayou Billy dble Dragon 2, Tortue, le tt : 700 F.**Philippe BAMBA, 37, chemin de la Ferme Laval, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.78.21.**

Vds Sega 8 bits + 7 super jx (Golden Axe, Tennis Ace, Mickey etc.) : 1 300 F à déb.**Mathieu LABROUCHE, 11, rue des Rossignols, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.44.12.79.**

Vds SEGA + 4 jx (Super-Tennis, Global Défense, World Grand Prix, World-Cup Italia 90. Px : 1 590 F.**Maxime DRUELLE, 25, rue Jean-Jaurès, 59260 Lille Hellémmes. Tél. : 20.04.04.41.**

Economisez : 2 200 F ! Vds Nintendo (NES) + 9 jx. Etat neuf. Px : 4 200 F, vendu : 2 000 F.**Christophe DJERANIAN, 79, rue Marcelin-Berthelot, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.53.33.58.**

Vds Nintendo 8 bits + 18 jx (Robocop, Batman) + man NES Advantage. Px : 4 000 F à déb. Au lieu de 7 200 F.**Clément NIVERT, 473, Chemin des Grès, 77590 bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.69.16.34.**

Vds Mégadrive Jap. acceptant tt cart. + Altered Beast + Golden Axe + Mickey Mouse + 1 Man : 1 500 F à déb.**Vincent, Près de Lille. Tél. : 20.46.54.06.**

Vds NES TBE + 12 K7 + 1 man. + NES Advantages + Gun : Super px : 2 000 F. Super ! Non ? non ! Boah ! **Pierre BURGUN, Rustrel, Route de Banon, 84400 Les-Grandes-Vignes. Tél. : 90.04.93.83.**

Vds Game Boy : 400 F, jx : 100 F. Ech., ach. sur Mégadrive et Game Gear.**Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.**

Vds Sega M. S. + câble péri + 2 man. + Light Phaser + 10 jx (Rastan, G. Axe, R-Type). val. : 3 500 F, px : 2 000 F.**Frédéric LHOMME, rue L.-Filliol, 76290 Fontaine-La-Mallet. Tél. : 35.55.05.37.**

Vds Nintendo + 5 jx (TM Ht D.Dragon 2). Etat neuf px : 1 850 F, val. : 2 500 F.**Frédéric TALANDIER, 118, Grande-Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.12.64 (ap. 18 h).**

Vds Gamboy + Tetris : 450 F ; Nintendo Luxe : 700 F, 2 jx : 200 F, Radracer (pce) ou le tt à 1 600 F disc.**Anne GAUVREAU, 2, rue des Polyanthas, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.68.72.**

Vds GX 4000 Amstrad + 2 man. + 3 cart. gar. jusqu'à mai 92 + péri + Alimentation.**Thierry MARCHESANI, 5, av. Saint-Exupéry, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.81.36.**

Vds 27 jx Game boy ! Choix énorme ! px très bas : 100 à 150 F à déb. ! Contactez-moi au plus vite, merci ! **Eluan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.**

Vds Nintendo + 2 man. + 1 jx + Zapper + revues sur jx (dble Dragon 2, T. Ninjas, Zelda)px : 2 500 F.**Yannick GAZNGEL, 77, bd de Faontainebleau, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.24.99.**

Vds CX 4000 + 6 jx : 11 000 FB. Vds 5 jx Nintendo : 6 000 FB.**Quentin ANCIAUX, 65, rue du Parc, 7100 La Louvière (Belgique). Tél. : 064.21.25.99.**

Vds jeu NEC de Réflexes, Réflexion : Bloodia : 190 F, ou éch. ctre formation Soccer, PC Kid 2 ou ST Dragon.**Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général-Fox, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Sega M. S. avec jx Submarine Attack Chase Q, California, Games Hangon ou Ach. jx Mégadrive.**Jean-Yves PIERRE, 2, rue Sadi-Lecointre, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 34.65.07.61.**

Vds jx Nintendo : Days of Thunder : 250 F et Tennis : 200 F, jeu Mégadrive : Wonder Boy III : 400 F.**Christophe LOUBATIERES, 64 bis, rue Alexis-Carrel, 24100 Bergerac. Tél. : 53.61.25.99.**

Vds jx Nintendo Section Z Gost N' Goblins Tortues : 250 F pce ou éch. ctre World Cup, Robocop S.Jet-**.Mathieu FITON, Route de Bordeaux, 47700 Casteljaloux. Tél. : 53.93.92.59.**

Vds NES + 35 hits + Paddle + Paddle sans fil + man. Advantage + Pist. Val. : 13 800 F, vendu : 8 000 F.**Willy RIDEAU, Av. Ronzier-Joly, 34800 Nébian. Tél. : 67.96.39.32.**

Stop Affaire ! California Games pour Lynx + not. Franç : 100 F, frais d'env. compris ! **Charles MOREAU, 15, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.13.76.**

Vds Game Boy + 5 jx (S. Mario. + Tetris + Solar. S. + Qix + tennis) + Light Boy val. : 1 625 F. vendu : 1 090 F (tt).**Eric RODRIGUES, 11, rue Cortambert, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.33.38.**

Vds Atari 2600 + 6 cart., jx Pac, Man dig. Dug Foot, Tennis etc. + transfo + 2 man. px : 650 F.**Virginie BIEDERIC, 1, ple du Gle-de-Gaulle, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.01.52.**

Vds NES 8 bits + 3 joys + 5 jx (Metroid, MB1, Track Nd Field). TBE. Ugts : 2 800 F vendu : 1 200 F.**Nicolas GOTTE, 12, place de la Gare, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.82.55.**

Urgent ! vds NES Dec. 90 + 2 man + pistol. + 6 jx, D.D.II + Mégaman + Mario. Px : 2 200 F à déb.**Stéphane CHOSSONNERIE, 5, clos de la Marèche, 78250 Tessancourt-sur-Aubette. Tél. : (16-1) 30.91.40.87.**

Vds 20 K7 et pist. : 3 310 F. Pour Sega M. S. Vte sep. poss. Urgent.**Alexander MOORE, 1, rue du Champs-de-Mars, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.75.05.**

Vds Nintendo 13 jx + robot + pist. + 3 man. + magasines. Px : 2 000 F. Ach. Méga Drive sans jx. Px : 600 F.**Laurent FEYEREISEN, 5, allée Vauban, Apt. 221, 92320 Chatillon-sur-Bagneux. Tél. : (16-1) 46.56.66.35.**

Vds ordinateur CPC 464 + jx : Robocop, Rambo 3, Dragon Ninja, etc. + livre + poster des justiciers : 1 250 F.**Michel DIOP, 6, rue de la Haute-Futaie, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.23.88.**

Urgent ! vds nintendo Américaine + a Man. + 5 jx (Super Mario 3, Willow, Shadow Gate) Px : 900 F.**Erik BERMAN, 2, rue Ste-Sophie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.16.44.**

Vds cons. Sega MS + Alex Kidd inclu. Val. : 690 F. Cédé à 350 F.**Julien VOUTSINAS, 9, rue Albert-Camus, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.82.97.**

Vds Sega MS + 3 jx (Altered Beast, Hang On, Safari Hunt) Pist. + control Stick + 2 man. Px : 800 F (ss. g.).**Christophe FILIPPI, Les Olivarelles, 41, rue de La Maurelle, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.33.17.**

Vds NES + 3 jx Robocop + TMNT + Zelda 2 px : 900 F. V. R. : 1 940 F + Game Boy avec Tetris + SML Px : 500 F.**Julien JARRY, 8, chemin de la Raude. Tél. : 72.38.04.18.**

Vds Mégadrive Fr. + 2 jx + 1 Quick joy SG Fighter + 1 control Pad + 1 man ; Val : 2 600 F, cédé : 1 500 F.**Alain BOURICHE, 12, rue Alexandre-Dumas, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.84.33.**

Vds Master System + 2 man + 6 jx dont : Golden Axe, After Burner. Vendues : 1 200 F.**Pascal BIZET, 12, rue Anatole-France, 30000 Nîmes. Tél. : 66.21.17.73.**

Vds NES + Pistolet + 7 hits (Zelda 1, Punch-Out, Castlevania, etc.) Le tt en TBE : 1 850 F.**Alexandre MONTEIRO, 73, rue de Crenans, 01140 Saint-Didier-sur-Chalaronne. Tél. : 74.69.74.61.**

Vds Nintendo + 4 jx (dble Dragon II, Zelda II). Px : 1 100 F.**Thomas PRINGUET, 72, rue Fernand-Stassin, Courchelettes, 59552 Lambres-Lez-Douai. Tél. : 27.87.36.79.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 2

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Supergrafx

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ SFC

☐ Neo Geo

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Game Gear

• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + !

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑

Visite ECES de Londres :
Rasante ❑ - Banale ❑ - Intéressante ❑ - Passionnante ❑

Le Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Les previews :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Les news :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Les tips :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑

Le hit-parade :
Bidon ❑ - Inutile ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Le poster :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ❑ - Encore plus ! ❑

Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

1941
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PHANTASY STARS III
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POWER LEAGUE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HYPER ZONE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KING OF THE MONSTERS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POWER GATE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

688 SUB ATTACK
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER TENNIS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

JEWELS MASTER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VALIS IV
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FIRE MUSTANG
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RAGUY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SIM CITY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DINOLAND
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER LONG NOSED GOBLINS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VAPOR TRAIL
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ROAD RASH
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SPLASH LAKE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BILL & TED ADVENTURE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KABUKI
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RASTAN SAGA
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NINJA GAIDEN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NAVY SEALS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SHADOW OF THE BEAST
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GOAL
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KICK OFF
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ISOLATED WARRIOR
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SNOW BROS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

APB
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HUNT OF RED OCTOBER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

WAGALAND
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BATTLE OF OLYMPUS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PSYCHO FOX
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

OUT RUN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TOP GUN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑

Comment trouvez-vous le système de notation ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑

Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !
Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + n°2 : .....
- Joystick : .....
- Joypad : .....
- Génération 4 : .....

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : ***PRENOM :*** ***AGE :*** ***ADRESSE :***

A retourner à : Enquête Consoles + - 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

Vds jx Sega (Psycho, Fox, Wonder, bat I – II – II, Golvelius, Thunder-Blade). Dès 175 F. (Urgent).**Jérémie MARRALE, 12, allée des Dauphinnelles, 21600 Conguil. Tél. : 80.66.14.25.**

Sega 8 bits + 9 jx (Out Run, Parlour Games, Ghostbuster, etc.) : 1 400 F ou ctre Mégadrive.**Alexandre ROSIER, 12, rue du Président-Roosevelt, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.26.01.**

Vds jx Mégadrive : Alex Kidd in the Enchanted Castle et Altered Beast : 300 F l'un (frais de port compris).**Grégory MONIER, 263, rue Denis-Pain, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.59.05.**

Vds 3 jx ensemble ou sép. (Indiana Jones, Castle of Illusion, Parlour Games) entre 150 et 300 F.**Axel MAUMONT, 12, rue de la Manutention, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.46.89.**

Vds Gameboy gar. 2 mois + 4 jx (Castlevania + Fortress of Fear + Gamelight + Sacoche + écouteur + câble.**David PERROT, Roulon Soye en Septaine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02 (ap. 19 h ou h. repas).**

Vds 7 jx MD Super Monaco etc. Ghostbusters, Hang-On. Peut se déplacer de 100 F à 250 F, merci.**Serge N'GOUAMA, 1, allée, Claude-Chastillon, 93290 Tremblay. Tél. : (16-1) 49.63.11.55.**

Vds jx Nintendo 200 à 300 F, Soccer, Kung-Fu ou éch. possible.**Frédéric MANDINA, 14, place, Anti-de-Boyer, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.71.21 (ap. 13 h).**

Urgent ! vds SMS : Pisto. + 2 joy + 2 jx (Hang-Hong) Safari Hunt) : 800 **parfait état. Tél. : Alexandre MARQUE, Batarelle B. Bt. A5, Chemin de Party, 13013 Marseille.91.63.49.68.**

Vds console SMS + Phaser + 8 jx + embal + joy + revue px : 1 300 F à déb.**Alain DISCHER, 14, rue du Fenouil, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.56.41 (ap. 8 h).**

Vds NES + 2 man. + Simon'S Quest + tortues + Gost'N Goblins + Cart. de 31 jx (dont Supermario) : 1 300 F.**Yves LE TACON, 28, rue du Général-Custine, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.04.88.**

ACHATS

Cher. SEGA Gamegear d'occas. + jx Sega 8 bits.**Jean-Sébastien VIGNAL, 14, rue Despinoy, 59300 Valenciennes. Tél. : 21.45.03.37.**

Achète jeux Sega Megadrive Fr. GP Monaco, Street of Rage Shadow Dancer etc, Faire proposition.**Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Ach. jx Megadrive (jap. ou fr). jusqu'à 250 F. Rech. Fantasia et nté.**Arthur DE ARAUJO, 31, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.28.83.**

Ach. cart. Game Gear faire off. Vds STE coul. peu servi.**Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51.**

Ach. jx divers sur NES entre 100 F et 250 F. TBE bien sûr. Salut les Nintendomaniaques.**Hubert Mroz, Chemin d'Ecourt, 62860 Recourt. Tél. : 21.48.33.37.**

Rech. livres sur Nintendo, Loïc PUICHEVRIER, 4, allée de Normandie, 78130 Les Mureaux.**(16-1) 30.99.21.87.**

Ach. adaptateur cart. jap. + jx : Midnight résistance TBE : 200 F + Mickey TBE : 200 F + Sonic : 200 F.**Loïc DONADILLE, Almach n° 4, Jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.18.29.**

Ach. Megadrive 1 ou 2 man. K7 Sonic the Hedgehog (Mickey Mouse).**Tristan LAMOTHE, 5, place de la Croix, Queniquen, 44350 Guérande. Tél. : 40.42.97.42.**

Ach. Gameboy : 500 F + 1 jeu (Turtle ou Robocop) si autres env. liste.**François DE SAINT-MARTIN, Cité scolaire, BP. 155, 60402 Noyon, cedex. Tél. : 44.44.06.90.**

Ach. Core Grafx avec ou sans jx. Faire off.**Simon YANN, 53, rue de l'ancienne église, 67760 Gambsheim.**

Ach. jx Sega MD : 200 F + éch. A500 + 60 jx env. + 2 joys + btes rang. ctre S.-Famicom + jx. Tél. : Patrick GEROME, La Croix Montbrot, « Les Chèvrefeuilles », 18150 Le Chautay. Tél. : 48.74.24.49.

Ach. jx sur Game Boy : 60 F. Env. vite votre liste-.**Laurent LEMAIRE, 7, rue des Baudets, 62450 Le Tramsloy.**

Ach. compil NES ni sportive ni de combat (genre Dble Dragon) av. px le plus bas.**frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 76.31.13.11.**

Ach. pour NEC Splatter House : 220 F, Super Star Soldier : 230 F.**Grégoire GAUDIN, 8, rue de la Monnale, 30400 Villeneuve-Les-Avignon. Tél. : 90.25.22.02 (à par. 20 h).**

Ach. cart. « Space Invaders » pour Game Boy, faire off. Urgent. Bon px si complète.**Philippe POINSOT, 22, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.23.76.**

Ach. Coregrafx px à déb. Vds éch. jx NEC et MD rech. adapt. moni. Amstrad pour NEC.**Matthieu SEBBAN, 9, rue JB. Biot 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.64.47.29.**

Ach. jx Néo-Géo Magician Lord et le Basball Star Pro. Px max. : 690 F. Vds jx Nintendo : 180 F ou 300 les 2.**Christophe ARDUINI, 36, rue Claude-Bernard, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.18.61.**

Ach. CD-Rom : 1 500 F. Ach. jx NEC : 150 F éch. Coregrafx + 2 jx + 100 F ctre Super Gra. + 1 jeu. Ch. adap. CD-ROM/Supergrafx.**Yann GUILLOUET, 2, rue J.-Brel, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.93.81.**

Ach. Game Gear et ach. vds et éch. jx mégadrive, vds NEC 650 à déb.**Lionel RAMET, 40, rue de Lorraine, 59840 Pérenchies. Tél. : 20.08.78.60.**

Ach. jx sur Sega MS (ou Space Harrier ou Slap Shot ou Moonwalker). Px : 270 F max.**Cyrille BAUDON, 12, rue Eugène-Delacroix, Impasse A, 03400 Yzeure. Tél. : 70.46.45.42.**

Ach. jx. Sega M. S. - 150 F. (de préf. Wonder Boy III et III + Alex Kid) avant fin sept. 97.**Frédéric et Alexandre SAINT-JEVIN, 59, av. Albert-Menier, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.05.02.33.**

Ach. Mégaman II sur NES px maxi : 270 F ou éch. ctre Zelda II, SP Mario II, Castlevania, Silent Service.**Sylvain PHILIBERT, 17, av. de Grenoble, 38180 Seyssins. Tél. : 76.21.68.31.**

Ach. jx + Gameboy à bon px + jx Gamegear.**Emmanuel BLONDEAU, 31A, rue Emile-Wauquier, (Asquilines) Quevy (Belgique). Tél. : 065.33.51.34.**

Ach. pour Megadrive (Jap. ou Fra.) Tetris : 200 F max. Aquitaine si poss.**Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Nagescq. Tél. : 58.47.73.31 (ap. 18 h 30).**

Ach. jx Mega drive franç., Jap., Americains sur Lyon et banlieue.**Fabien MICHEL, 427, Cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.47.08.**

Stop ! vds Paranoïa : 150 F, ach. d'urgence correcteur de coul. sur NEC (bon état). Paris seul.**Patrice AUBRY, 4, av. ou général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.**

Cher. Megadrive à - de 1 000 F Urgent.**Thomas SEGHIR, 4, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.90.75.**

Ach. jx Lynx (Rygar, Klax) pour 125 F. Bon état ! (bte de préf.).**Olivier GRANGER, 22, rue Larrey, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.07.15.**

Ach. ou éch. jx sur Megadrive. Pas cher. si poss. jx de rôle ou IBeatiem Up. Vds Alt. Beast.**David VRAU, 198, rue de Lille, 59200 Tourcoinc. Tél. : 20.24.37.02.**

Ach. jx Mégadrive : New Zéaland, Story, Street of rage. Vds ou éch. Sonic ctre nté.**Alexandre JAMES, 16, rue des coquelicots, 14610 Epron. Tél. : 31.44.50.12.**

Cher. jx Gameboy (Megaman, Maru's mission, Wwf Super Stars) px max : 150 F.**Antoine PEULLE-MEULLE, 14, Quai Hazbrouck, 62930 Vimereux. Tél. : 21.83.30.75.**

Ach. jx pour Sega « Rocky« : 150 F « Occasions ». **Nicolas BARTHEZ, 6, av. d'Allery, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.89.60.**

Ach. jx sur Game Gear entre 150 et 200 F si poss. Mickey ou Wonderboy + câble Gear To Gear.**Fabien Bossuat, 11, allée de l'Alma, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.71.01.36.**

Ach. Néo-Géo + Transfo + Péri. + Mémory, Card + 1 jeu + man. le tt à : 2 000 F.**Stéphane DERVIEUX, 7, av. Pasteur, 42152 L'HORME. Tél. : 77.22.02.70.**

Ach. jx sur Mégadrive. Vds Forgot. Words, Alt. Beast, Battle Golf. Ech. Jx 1 demos sur Amiga & STE.**Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 1110 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Ach. Mickey, Wrestper War, Ghoulsn' Ghosts pour Mega Drive : 200 F pce.**Jean-Sébastien EDMEE, 21, rue de la Fagoterie, 28520 Croth. Tél. : 37.41.74.30 (ap. 18 h).**

Ach. jx sur Game-Gear. de 100 F. Marci. (port à vos frais).**Franck SLOMKA, 16, hameau du Goupil, 95380 Puiseux. Tél. : (16-1) 34.72.88.92.**

Ach. Famicom + jx + joys. Ach. cor Grafx + jx + joys et Super Grafx + jx + joys (bon état).**Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Ach. jx Famicom : 350 F. Max. jx Néo-Géo : 500 F, ach. jx NEC : 150 F, éch. jx Megadrive et NES.**Sophie MARSAIS. Tél. : 40.69.68.50.**

Ach. ts jx sur MD fr. à 150 F pce. Faire propos. + notice, bon état.**David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79 (dimanche).**

Ach. sur Megadrive Phantasy Star 3, Version ang. Advanced, Stratégie, Defender of Rome Star Flight.**Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Ach. Super Famicom avec ou sans jx px à déb. Vds MD + 16 jx. Poss. vte sép. Ach. jx Famicom.**Jérôme MONSENEGO, Rés. Le Bel, Ormeau, Bât. G1, Av. J.-P.-Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

Rech. pour Megadrive jap. Sonic Streetofrage, Alien, Stormm, ThunderFox pour 200 – 250 F.**Hubert BASSEVILLE, 154, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.61.94.**

Ach. pour Mégadrive Mickey Mouse ou fantasia, état neuf. Faire offre, merci ! **David COPPEY, 45, route d'Yvette, 78320 Levis-St-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.28.89.**

Ach. Superfamicom + 2 man. + câble péri. + 1 jeu (ou plus). px rais.**Sébastien HUSSON, 765 Chemin des Bertoulots, 31600 Eaunes.**

Ach. Grandzort sur Supergrafx ou éch. ctre Alduness, rég. parisienne si poss.**Thomas QUEVILLARD, 8 bis, avenue Adrien, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.58.08.**

Ach. Neo-Geo + nbreuses options et jx px rais.**Olivier PETRI, 29, rue ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.32.68 (uniq. W.-E.).**

Lisez ça ! J'ach. je vds, j'éch. jx sur Megadrive. Vds TV coul. neuve ss embal. cause gagné.**Laurent TEBOUL, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.25.64.**

Ach. Neo-Geo + Golf + MAM 75 + Magician Lord. Rais. et TBE.**Germain LASCARO, 46, avenue de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.42.80.**

Ach., éch., vds nbx jx Megadrive. Appelez vite.**Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. ou éch. jx NEC CD ou Megadrive. Ach. 150 F Alex Kid et Hardrivin.**Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Rech. jx sur Megadrive entre 100 et 250 F (urgent) .**Nicolas HOCOUET, 15, rue Poirier-aux-Chats, 95270 Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.22.93 (ap. 18 h).**

Ach. K7 Nintendo maxi. : 100 F (NES).**Nadia AMEDJKANE, 1, rue Bossuet, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.98.85.**

Cher. Game Gear + 1 jeu à 500 F (+ autres jx). Ech. jx sur Megadrive. Cher. Sonic et Fantasia.**David MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Ach. jx Nintendo à bas px World Cup dble Dragon 1-2, Super Mario Bros 2, Megaman 2.**Olivier DESCAMPS, 6, rue Rolland-Le -Portel. Tél. : 21.80.23.44.**

Ach. jx Gameboy : F1 Race, Robocop, Wc. Soccer, Gremlins 2, Megaman RType, Cycle Grand px : 100 F/pce.**Cong Phong NGUYEN, 119, av. de Paris, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.73.77.**

Ach. Game Boy pas chère avec Super Mario Land-.**Sandrine COURANT, 1, allée des Coulemelles, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.32.26.68.**

Ach. jx Game Boy (Fortress Of Fear, Final Fantaisy, Contra, Adventure, Dragons'Lair, Duck Tale) : 120 F max.**Maxime CHARRANCE, 39, rue S.G.-Castaing, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.31.85.**

Vds jx NEX : 150 F, Barumba : 100 F.**Mathieu Faly RABALISON, 14 bis, rue Charles-de-Gaulle, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.38.51.49.**

Ach. jx Game Boy px inter.**Cécile FISCHER, Sente des Chataigniers, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.41.82 (ap. 17 h).**

Cher. Last Battle version « Hard » pour MD Fr. ou Jap.**Benoît CAGNET, 4/18, rue Pierre-Curtil, 02000 Laon. Tél. : 23.79.18.49.**

Ach. Game Gear + jeu pour - de 800 F.**Jean-Luc BERINGER, Villa-la-Colline, Qu. du Filagnon, 06670 Colomars. Tél. : 93.37.84.79 (ap. 20 h).**

Ach. Gameboy + câble, écouteur, jx (WWF Superstars ou Northstar Ken), jx et Gameboy pas abimé px : 300 F.**Philippe PACHECO, Moulis le Bourg, 33480 Castelnau de Médoc, Région Aquitaine. Tél. : 56.88.82.00.**

Ach. jx sur Famicom (entre 300 et 350 F) + vds jx Megadrive (250 à 300 F).**Loran ZINCK, 9, rue de Bischwiller, 67620 Soufflenheim. Tél. : 88.86.71.12.**

Ch. Gamegoy TBE, jx, étuit pour Game Boy, Light-Boy, jx : Turtle, WWF, Robocop, Paperboy, World Cup Soccer, Tetris, pas trop cher (400 F ou -).**Xavier THIRIAUX, 17, av. des Lucioles, 1410 Waterloo (Belgique). Tél. : 02/35.4.20.43.**

Ach. jx. NES : tt pour (250 F maxi, sauf SMB1, Duck Hunt, TMHT et Gauntlet 2 (rég. parisienne).**Arnaud SIROTTI, 33, rue de Lorraine, 93410 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.52.86.**

ECHANGE

Ech. jx Altered Beast, ctre Golgen Axe ou Out-Run sur Sega M. **Antoine CANFIN, 21, av. Scoderi le Clos de Cimiez, 06000 Nice. Tél. : 93.81.60.46.**

Ech. sur Nintendo, Drag. Balle ou Bayllioubilly ou Tortues ctre Solar Jetman.**Sébastien BOISBUNON, 59, bd de la Paix, Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.94.18.**

Ech. Golden Axe (fra.) TBE ctre Mickey ou Monaco ou Shadow ou Cynoug ou Mystic ou Ghosts, Salut ! **Pascal BAGOT, Rés. la Grille Royale, 78600 Le Mesnil-Le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Vds ou ech. jx sur Nintendo TBE Track and Field, Ghost'N Goblins, SMB1, TMTH, contact sér. 150 – 300 F.**Séverine DELOBEL, 100, av. de Courtrai, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.39.52.**

Super Occase, éch. NES + 9 jx BE ctre Mega Drives + 5 jx.**Tomy VANDROMME, 22, rue de Tourville, quartier des bois blanc, 59000 Lille. Tél. : 20.93.68.78.**

Ech. jx NEC : Final Blaster Space Harcyber Combat Police ctre HR Hélison Son 2, Splatterhouse ou autres.**Bruno POIRRIER, 6, rue de l'église, 02140 Prisces. Tél. : 23.98.27.68.**

Ech. G. Boy + 6 jx ctre Lynx + 1 ou 2 jx ou vds : 900 F (avec Lightby).**Morgan ROUYER. Tél. : 45.81.36.64.**

Ech. sur Game Gear : Mickey et Colurs ctre Super Monaco GP, Wonder Boy, Devilish, Shinobi ou pro B.91.**Franck TACHOT, 27, rue du Vallon, 71850 Charnay-les-Mâcon. Tél. : 85.34.16.23.**

Ech. jx Megadrive, Golden Axe, Voxing, Junction, Altered Beast.**Bastien POIDRAS, 14, rue des Grandes Filles Dieux, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.36.14.**

Ech. jx sur Nintendo : Métal Gear ctre : Ruchin Attack Salut ! **Julien BRUNEL, Steanne, 32430 Cologne. Tél. : 62.06.99.25.**

Ech. K7 Sega 8 bits je voudrais fonder un Club-.**Venceslas BORROS, 17, rue Julien-David, 85400 Luçon. Tél. : 51.56.01.03.**

Ech. vds Atari 2600, px à déb. + K7 NES (pas sér. s'abst.) merci d'av.**Mickaël NEVEU, rue la Croix Gilard-Pall, 85670 Palluau. Tél. : 51.98.60.49.**

Ech. jx Sega. M. ctre jx SMS ou jx Gameboy, access. Vds Sega. M + 9 jx : (D. Dragon, After B., Rampage) px à déb.**Bruno BARDOU, 5, rue du Bois-Vincent, 62223 Anzin-Saint-Aubin. Tél. : 21.71.21.97.**

Ech. Moonwalker (MD jap.) ctre jeu de rôle ou nté. (paye un supplément jusqu'à 100 F.**Emmanuel DINNAT, 16, rue André-Messager, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.48.22.**

Ech. NES + 2 pad + 5 jx SMB1) 2, Robocop, DD2, TMHT, ctre SPGX + 2 PAD + 1 jeu.**Sébastien SANCHEZ, 2, rue d'Oms Moulin à vent, 66100 Perpignan. Tél. : 68.67.21.90.**

Ech. jx NES : Top Gun ou sectionz ou Goonies 2 ctre Duck Tales, Megaman 2 ou Kung Fu (Urgent) .**Guillaume ROCHERON, Résidence la Prairie, 1 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.27.86.**

Mégadrive fr. Ch. contacts pour éch. : poss. G/ Ghosts, S.Shinobi, ch. Strider et Mystic Defender ! .**Stéphane MARTIN, 5, rue des Pétunias, 56650 Lochrist. Tél. : 97.36.07.98.**

Ech. Gameboy + 4 jx (Dble Dragon etc.) ctre Sega 8 bits + 2 jx (Dble Dragon, Tennis Ace etc.).**Germain GILLET, 44, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.28.92.**

Sur NEC éch. Dragon Spirit et Ninja Warriors ctre n'importe quel jeu NEC, merci.**Richard PERRIN, 3, allée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-Le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.86.64.**

Ech. Gameboy + Tetris Etat neuf ss gar. ctre Game Gear avec ou sans jeu.**Frédéric PELIN, 3, rue Jean-Moulin Fontenay, 77610 Tresigny. Tél. : (16-1) 64.25.23.85.**

Ech. jx NES (dble Dragon 2, SMB2, Ice Hockey) ctre (imérativement). Duck Tales, Mega 2, Dr. Mario et Batman.**Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 Saint-Pierre-les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.**

Ech. NES + 3 Hit (DD2 Tortues et Super Marior2) + CPC 464 + jx ctre Super Famicom + 1 ou 2 jx.**José SAN JUAN, 44, rue Hyppolite-Minier, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.11.83.**

Ech. jx sur Nintendo : Mega Man I et II dble Dragon II ; SMB I et II. Rép. ass.**Lee Sesanne, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Ech. Rush'N Attack sur NES.**Sandrine CHAUMIER, 1, route de Lyon, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.58.73.**

Ech. Last Battle, Populous ctre James Buster, Boxing, Gynoug ou autres.**Philippe AMAZIT, 27, rue de la Nonaise, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.58.39.**

Ech. jx sur Megadrive. Rég. toulousaine.Salut ! **Yoann CHARRY, 10, rue Beoulaygue, 31830 Plaisance du Touch.**

Ech. sur Superfamicom Darius Twin ctre Final Fight. Tél. : Yannick YRLE, « Les Espos », 31590 Verfeil. Tél. : 61.35.63.74.

Ech. jx Megadrive (Forgoten Word. Moonwalker ctre (Mistic Defender, Super Shinobi).**David GILLET-POTENTIER, 4, rue Camoin-Jeune, 13004 Marseille. Tél. : 91.48.23.36.**

Cher. pour NES Duck Jales, Radgran., Bubble, Baddunes, ou dble Dragon II ou Megaman II. C'est tout ! **Frédéric AUDET, 3 bd Victor-Hugo, 87120 Eymoutiers. Tél. : 55.69.23.29.**

Ech. ou vds sur Mega. James Buster, Crack Down, Collumns, James Pond. Rech. Wrestle War, Strider, Monaco GP.**Stéphane ODDI, 49, Hameau les Pesquiers, 84310 Morières-Les-Avignon. Tél. : 90.32.36.44.**

Ech. jx Megadrive. poss. nbx jx. Ch. Shoot' EM Ups et Plate-forme.**Cyrille PERRIN, 29, 31, rue Lucien-Dumas, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55.02.23.58.**

Cher. contact dans les Vosges (88) pour éch. jx sur Megadrive (fr.) ou sur PC 5« 1/4 VGA 286.**Bruno VALLETTE, 210, route du Béaba, 88400 Yonrupt-Longemer. Tél. : 29.60.03.18.**

Ech. Road Blaster sur Lynx ctre Paperboy ou Zarlor Mercenary, Merci. Dans les environs de Nantes.**Anthony COUTON, 18, rue Georges-Painvin, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.44.08.**

Ech. jx Megadrive Jap. & fr.**Frédéric TOURNIER, 259, rue Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02.70.**

Ech. Batman ctre Castlevania sur Gameboy. Ach. Spiderman ou Forteress of Fear à 70 F à déb-.**Jérémy ZIRNHELD, 23, rue des Hirondelles, 67116 Reichstett.**

Vds Golf (G.B.) : 200 F. Ech. ou vds jx Game Boy ctre D.Dragon ou autre.**Christophe CAZORLA, La plaine, Loublères, 09000 Foix. Tél. : 61.05.39.11 (ap. 19 h 30).**

Ech. NES + Zelda, Castle Vania, ctre Megadrive + 1 jeu mini. Exemple (Alex Kid). rég. de Saint-Etienne uniq.**Thierry CURSOUX, 8, rue Pierre-Loti, 41100 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.52.62.**

Ech. ou vds jx sur Sega M. S. : Dble Dragon Kung-FU-Kid.**Grégoire LAPAQUE, 2, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.06.62.**

Ech. Nintendo + 6 jx (SMB1 SMB2 etc.) ctre Sega 16 bits avec 3 jx) urgent ! **Gaël POIREE, Les Myosotis, 26420 La Chapelle-en-Vercors. Tél. : 75.48.22.15.**

Ech. jeu NES : Tortues ctre MEGAMAN 2.**Julien RIVET, 53, av. de Césarée, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56.66.56.84.**

Rech. contact Néo-Géo pour éch. jx (Super Spy, Cyber Lip, Mag. Cian Lord, ninja Combat).**Pascal MARTIN, 120, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.06.74.**

Ach. jx Sfamicom : Fzero, BaseBall, Darius Twin, YS3, Gleen. Vds 9 jx SMS : 600 F. Ech. Sgrafx +ble ou Atarie Néo-Géo.**Orlando LOPES, 40, rue Campo-Formio, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.86.16.**

Ech. jx sur PC Engine. Vds jx sur Megadrive, accessoires.**Araal NASRI, 24 bd Edouard-Herriot, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.88.98.**

Ech. Game Boy + 7 jx superbes + Light Boy ctre Sega 16 bits + 2 jx mini.**Samuel KNOLL, 3, rue Marie-Louise, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.99.56.**

Ech. 2 jx Nintendo ctre Super Wario 3.**Frédéric BARRIE, 11, av. Lauragais, 31320 Castanet-Toulouse. Tél. : 61.81.78.30.**

Ech. Master S. + 5 jx + man. ctre Megadrive + 1 DX ou vds 1 150 F.**François-Xavier CORMIER, 145, rue Principale-Maze, 49250 Beaufort-en-Valée. Tél. : 41.80.61.65.**

Ech. jx NES : dble Dragon II, Sectionz, TMHT ctre Dragonball, Super Mario Bros II, probutector.**Anthony LESPINASSE, 33, rue des Fontaines, 91750 Nainville-Les-Roches. Tél. : (16-1) 64.98.09.28.**

Ech. cart. Nintendo SMB2, Simon' Squest, Robowarrior, Goonies II ctre Probotector, Robocop, off Road, Tortues. Vite ! **Grégory MILONE, Sous la Ville Leyrieu, 38460 Cremieu. Tél. : 74.90.74.96.**

Ech. sur SEGA MS (pas de jx à 99 F, merci). Grands titres seulement. J'ai 8 jx : Wonder Boy 123, Atered etc.**Jeanne RENAULT, La Verrerie, 61190 Toulouse. Tél. : 33.25.71.76.**

Stop ch. contacts sur Néo-Géo.**Jean-David FERRAND, 10, allée des Platanes, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.33.15.**

Stop ch. contacts sur Néo-Géo Ech. Magigian Lord ctre Nam 75 (19 h).**Jean-David FERRAND, 10, allée des Platanes, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.33.15.**

Jx Gameboy Golf Motocross Maniac ctre Gargoyles Quest, Wizards & Warrior's, Tennis ou World Cup.**Marc TERNUS, 23, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.81.96.**

Ech. Atari 2600 + jx ctre Lynx ou Game Gear Poss. de : 650 F.**Olivier MANGEANT, 8, rue du Maréchal de-Lattre-de-Tassigny, 91580 Etrechy. Tél. : (16-1) 60.80.45.13.**

Ech. jx megadrive fr. : Rudolandick, Tracy, After, Burner 2 ctre Strider, Shadow dancer, Super Volley.**Xavier BODARD, Le Calloud, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74.97.25.27.**

Ech. Gameboy + jx ctre NES + jx + pistolet.**Benjamin MARTIN, Le vieux Moulin, Langan, 35850 Romillé. Tél. : 99.69.14.37.**

Ech. K7 Nitendo Ice Hockey, Wrestle Mania Rad, Racer Kung Fun Balloon, Fight, Faire offre.**Julien SCHIANO, 13, rue du Pech-Montaut, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.67.23.**

Ech. nbx jx sur Megadrive poss. plusieurs Hits. Rép. ass. Urgent.**David BOUTCHAKDJIAN, 14, rue Poutignat, 42300 Roanne. Tél. : 77.70.66.47.**

Ech. NES + 8 jx Supers + 2 man. + La Ni.5 (joys) ctre Super Famicom + 2 ou 3 jx ou vds à 2 500 F. Vite-.**Christophe NOUET, 6, rue Youri-Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.96.05.92.**

Ech. Gameboy + jx (Gargoyle, Mario) ctre Game Gear + Mickey. **Nicolas BOUSQUET, 8, rue des**

Pourpiers, 34070 Montpellier. Tél. : 67.89.25.74.

Ech. Sega 8 bits + 1 jeu ctre Lynx + jx si poss. (à dijon uniq.).**Patrice GANDREY, 7, D, rue Majnoni d'Intignano, 21121 Fontaine-Les-Dijon. Tél. : 80.56.59.40.**

Vds MD + 4 jx (Sonic, Mickey) pour 2 100 F ou éch. ctre Famicom ou éch. MD + 2 jx ctre moni. Atari. Ech. sur région Nantaise, St-Nazaire.**Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.**

Ech. Game Gear + 3 jx ou Lynx + 3 jx ctre Megadrive ou Coregrafx.**Yvan NGUYEN. Tél. : 42.20.21.08.**

Ech. Power-Eleven ctre 2 jx Gameboy éch. Cosmotank sur Gameboy.**Vincent VRAY, 26, av. de Clermont-Ferrand, 63830 Durtol.**

Ech. NES + Bayou Billy Stealth A.T.F., Mario Bros et Duck Hunt + Zapper ctre Master System + 5 jx envion.**Emeric REYNAUD, 23, place de la Mairie, 50630 Quettehou.**

Ech. vds sur Megad. Altered, Beast, Mystic Defender, Sonic, Lakers. vs. Celtics. ctre Steetoprage etc. Tél. : Stéphane DIF, Ecole Primaire de Chalvignac, 15200 Navriac. Tél. : 71.68.22.76.

Ech. jx NES Volley Ball, Kung Fu, Ikari Warriors. ctre Mégaman 2, Tetris, World Cup, (jx NES).**Julien DARLOT, 1, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.05.28.**

Ech. jx sur SEGA 8 bits : My Herro, Casino Games, Allien, Syndromes, Penguin Land, Ludovic.**Ludovic ESTEVE, 31, rue du Colombier, 69890 La Tour-de-Savagny. Tél. : 78.48.85.30.**

Ech. Game Boy + jx ctre Game Gear + 2 jx mini.**Alex MAZZOTTI, 38, rue Kellermann, 57000 Metz-Sablon. Tél. : 87.63.42.78.**

Ech. dble Dragon ctre Dragon's Lair ou Chessmaster sur Game Boy.**Laurent GIOT, La Croix Brigitte, Teurtheville Hague, 50690 Martinvast. Tél. : 33.04.22.41.**

Nes + 13 jx ctre Megadrive fr. si poss. + jx.**Eric MOUILLE, 22, bd Stalingrad, 83500 La Seyne/Mer. Tél. : 94.06.04.93.**

Ech. World Game sur Sega M. S. cause : je bats les records de tout le jeu.**romain DETROYAT, 89, Littoral Fred-Mistral, 83000 Toulon. Tél. : 94.36.07.05.**

Ech. jx sur Sega 8 bits : Dicks Tracy, E-Swat ctre Columns ou Danan. (pas sér. s'abst.).**Daniel BRUNET, La Margeride, av. de Beauregard, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.06.05 (ap. 18 h).**

Ech. Megadrive fr. + 2 man. + Sonic + Mickey + Altered Beast ctre NEC GT Turbo + 1 jeu (Splatter, FS, Ninja 5, FB.).**Vincent SMEEKAERT, 70, rue Majnoni d'Intignano, 21121 Fontaine-Les-Dijon. Tél. : 80.56.15.72.**

Ech. sur Superfamicon Darius TWIN ctre Final Fight.**Yannick YRLE, « Les Espos », 31590 Verfeil. Tél. : 61.35.63.74. (le W.E.).**

Vds ou éch. NEC gar. + 7 jx ctre Mégadrive jap. + éch. jx NEC.**Corinne CHALANCON, 16 A, rue des 3 Meules, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.80.84.45.**

Ech. Megadrive + 7 jx + 2 man. ctre Turbo GT ou vds : 600 F.**Fabien ou Thomas AARON, 19 bis, rue Eugène-Carrière, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.57.08.**

Vds ou éch. cons. Nint. + 4 jx + Zap ctre M. G. + jx ou Core Grafx + 2 jx.**Loïc TRIBOTE, 20, rue du Four, 56450 Theix. Tél. : 97.43.17.08 (ap. 20 h).**

Ech. vds ach. jx Nintendo (Solomon'Skey, Superoffroad, Probotector, Simons'Quest, Kidicarus, RobotWarrior).**Laurent, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.93.84.**

Ech. 2 jx NES au choix : Top Gun, Superoffroad, D.Dragon2, Simonquest, ctre Megaman 2 ou Faxanadu, Urgent.**Martin JAYOT, 21580 Salives. Tél. : 80.75.64.32.**

Vds ou éch. sur Megadrive fr. Aleste (Musha) ctre Revenge of Shinobi. Px : 300 F (Marseille uniq.) .**Cyril CUCCHIETTI, 5 b, lot. Rhin 1 Danube, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.43.33.**

Ech. Néo-Géo (Magican Lord, Cyber Lip, League Bowling) ctre Gameboy (mini. 2 jx).**Fabrice BAUCHET, 1, allée Bearn. Tél. : 39.59.66.06.**

Ech. nbx Game-Boy ou Nintendo (Solomon's Key, Wizard & Warriors, Metroïd, TMHT sur GB) sur 77.**Julien POISSON, 10, rue Jules-Raimu, 77185 Lognes. Tél. : 60.17.29.96.**

Ech. sur Megadrive : Eswat ctre n'importe quel jeu. Faire Prop. ou vds : 100 F.**Nadjy NACKNA, 253, cours Galieni, Rés. La Virginienne C 306, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.48.18.**

Ech. Game Boy + 6 jx (Mariolande, Tennis, Dble Dragon etc.) ctre Mégadrive Fr. + 1 jeu ou vds à 1 200 F.**Cyril DENOIX, Impasse du Listan, Masligour 2, 83380 Les Issambres. Tél. : 94.96.89.10.**

Ech. Grencins 2 ctre Robocop ou Dragon's Lair ou R-Type. Vite.**Nicolas FAURE, 8, rue Dautancourt, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.01.50.**

Ech. crre CD-Rom ou MD ou SGX A 500 ss. gar. + jx + joys. + disk + util. (val. + 4 700 F).**Olivier BURY, 395, allée du Nouveau-Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.49.**

Ech. jx Gamegear : Basball, Pengo Chase HQ Psychic World. ctre jx M. S. ou ach jx MS.**Stanislas DUPRE, 57, bd Poniartowski. Tél. : 43.44.12.37.**

Cher. ech. Momentanés (2 semaines) possède nbx jx. (éch. sérieux).**Johann BATTINI, 4, rue Borromée, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.49.32 (ap. 18 h).**

Ech. Lynx + 4 jx + acc. + 800 XL + 51 jx ctre Megadrive jap. + Sonic + Mickey ou Néo-Géo + 1 jeu + 1 joy.**Richard SALZNANN, 7, rue Marguerin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.83.63.**

Ech. jx Nintendo, Batman, S. Lentservice, ctre, Ayrwolf, Gremlins2, ou Megaman 2.**Diego PEREZ, 6, allées des Soupirs, app. 57, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.**

Ech. CPC 464 + DDI 1 + revues + livres + disk + jx + joy ctre cons. + 10 jx min. : Mega, Sup-Fan, Gamegear ou Gameboy + 15 jx.**Stéphane MARTIN, 12, place, Louis-Aragon, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.01.99.**

Ech. jx Master System : Psychic World ou Rampage ctre Ultima 4 ou Popoulous.**Max JAMES, 19, av. de la Charmille, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.97.81.**

Ech. ach. vds jx sur S. Famicom, Game Boy, Megadrive et vds Gamegear + The GG Shinobi, Columns, Pworld, Wboy.**Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Ech. Megad + 10 jx ctre NEC supergrafx + 5- 8 jx.**Robert PALAIS, 36, allée des Soupanes, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.**

Ech. Mega D + 8 Super jx (que des hits) ctre SGX, 10 jx mini ou ctre SFC + 4 ou 5 jx.**Olivier SUDRE, 2, rue ou Mulet, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.45.39.**

Ech. sur G. Boy Mario, tortues, Boxing, Dragon Slayer, F1 Boy ctre R-Type, Snow Bros, Nemesis, F1 Race etcv.**Johan BOULANGER, 4 bd Joffre, 67600 Sélestat. Tél. : 88.82.80.28.**

Ech. sur Gameboy Marioland ou F1 Spirit ctre Castelvania, F1 Race ou Buble Bobble.**Thomas HUMBERT, 5, rue du Pharmacien Leroux, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.14.91.**

Ech. Wonder-Boy 3 ctre Super Monaco GP (Urgent).**régis BERTHON, 68, rue d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.64.32.**

Cher. ts doc. sur Alyssa Milano, ctre doc. sur P. Bruel, P. Swayze, J. Depp. ou autres.**Cédric ROUZE, 8, rue de Villers, Allerand, 51160 Germaine.**

Ech. jx sur Game-Boy. Cher. contacts sur GameIBoy pas sér. s'abst. Toulous uniq.**Julien RENAULT D'ALLONNES, 8, rue René Aversenq, 31130 Balma. Tél. : 61.36.54.63.**

Ech., jx, Game-Gear, Shangaï, 2 et G-Loc ctre, autres jx, Game-Gear sauf G.G.Shinobi.**Jean-Marie DUSSARTRE, 6, rue Constance, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.97.53 (demander studio 14).**

Ech. sur Master s. jeu Shooting Galery + phaser contre 2 jx.**Sandrine MARMAIN, 1, rue de l'Auxances, Traversonne, 86190 Vouille. Tél. : 49.51.40.83.**

Ech. Megadrive + 2 man. + 4 jx ctre Super Famicom + man. et 1 ou 2 jx plutôt final Figts.**Marc BORDET, 42, rue de Mondolsheim, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.81.22.41.**

Ech. ou vds Ghouls n'Ghost et Thunderforce 3 jap. Ecrire SVP (rép. par téléphone).**Laurent DELCHARD, 27, rue de la Maroisse, 61260 Ceton.**

Ech. dble dragon + contrôle Stick sur Master System. Ctre type + Super Shinobi.**Albric BROUSSE, 293, rue du Bas-Breuteil, 78670 Villennes. Tél. : (16-1) 39.75.67.86.**

Cher. correspondant(e) sur Nintendo pour éch. jx (Duck Tales, Catch, Super Off Road).**Alain BELUT, Monté-Ortu, 20260 Lumio. Tél. : 95.60.78.33 (entre 9-12).**

Ech. Megadrive + 1 jx + 1 man. gar. 2 ans + revue et astuce ctre Nintendo avec jx récent.**Fabrice LEBRUN, Hôtel de Police, bd de France, 91012 Evry Cedex. Tél. : (16-1) 60.77.86.33.**

Ech. Rtype ctre Golden Axe, Fire & Forget2, Space Harrier ou Altered Beast (rép. ass.).**Fabrice MERVILLE, 67, rue Alexandre Ribot, 62000 Arras. Tél. : 21.24.21.56.**

VCds SPGX + 20 jx + Quin + 2 man. + 36 revues le tt : 3 200 F ou éch. ctre SFC + 3 jx ou Néo Géo + 1 j.**Nordine DILMI, 5, rue de la Chaux, 69450 Saint-Cyr-aux-Monts-d'Or. Tél. : 78.22.41.79.**

Ech. jx Megadrive : Sonic, Shadow Dancer, Dick Tracx. Env. liste.**Yonnel SBAN, 5, rue Yéo-Thomas, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.23.62.**

Ech. sur MD Space Harrier 2, ctre version jap. éch. jx NEC ctre jx MD.**Mathieu SUSINI, 5, allée des Petits-Prés, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.49.48.**

Vds ou é&ch. jx sur NES : dble Dragon 2, Gremlins 2 ctre Solar Jetman ou autre ach. Solar Jetman à 250 F.**Nicolas WANIOWSKI, 3, rue de la Libération à Augny, 57157 Marly-Augny. Tél. : 87.38.31.38.**

Ech. Sega + K7 ctre Nintendo + K7.**Renaud MABILLE, 15, rue Jean-Delorme, 28320 Pont-sous-Gallardon. Tél. : 37.31.48.27.**

Gameboy + écouteurs + loupe + 3 jx + gar. 6 ms ctre Megadrive + jx. Urgent. Merci.**Etienne ROSSI, 88, av. Thermale, 03200 Vichy. Tél. : 70.98.74.75.**

Ech. jx NEC (Arnaq s'abst). Ech. sur Game B. Turtle ctre Contra[.**Hugues. Tél. : 60.60.08.19 (19 h à 20 h en semaine).**

Ech. Buggy Radio commande moteur essence + divers accessoires. T.P.S. ctre Megadrive + K7.**Patrick NAVEAU, 181, av. Roger-Salengro, 13015 Marseille. Tél. : 91.08.55.20.**

Ech. Nintendo lTop Gun-Zeldai ctre dble Drible ou Megaman 2.**Nenjamin PIERRE-VANTOL, 26, rue Saint-Ferreol, 66300 Thuir. Tél. : 68.53.31.55.**

Ech. 21 K7 VCS 2600 ctre Lynx.**Arthur MONCHY, 21, rue Pasteur-Gouvernes, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.75.54 (ap. 18 h).**

Ech. jx sur Sega (Space Harier) ctre dble Hawk-.**Christian BEYLI, 54, rue Costerousse, 66600 Peyrestorie. Tél. : 68.64.17.00.**

Ech. Megadrive + 3 jx (Forgott en Worlds + Lynx + 5 jx + Piles ctre NEC, Super Graph, Famicom, C.Droom.**Thibaut GAUTHIER, 8, rue Guillaume-Appolinaire, 91110 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.04.29.**

Ech. Game Gear + Mickey ctre NEC et je donne : 300 F ou 1 300 F.**Laurent D'HOOP, Rozenweg n° 10, 1731 Zellik (Belgique).**

Ech. Supergraphx + 3 jx ctre Megadrive + 3 jx. (jx NEC : Bloodia, Rabio Lepus, Super Foolishman : Paris).**Cédric IBLOCUS, 28, rue de la Prairie, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.51.03.**

Ech. jx Sega carte Sega Angon pour M. S. ctre cart. Sega M. S. Pacmania etc.**Christophe CAPLINSKI, 17, rue de Lorraine, 54750 Trieux. Tél. : 82.20.49.02.**

Ech. jx Megadrive (Hellfire, Ghouls) ctre jx NEC (Foot, Tennis, Ninja Spirit, Flipper).**Nicolas BOUVERET, 47, rue de Montépin, 70000 Frotem-les-Vesoul. Tél. : 84.75.22.73.**

Ech. jx sur Gameboy (Dragon's Lair, World Cup Soccer, Qix, Kwirk) ch. autres jx.**Pierre SCHNEIDER, 10, route de Pfaffenhoffen, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.12.66.**

Rech. contact Megadrive Jap. sur région 54-57-55-59-62 + rech. Super Faricom + 2 jx min. pour 2 000 F.**Stéphane LEFEBVRE, 24, rue de Banevaux, 54200 Villey-Saint-Etienne. Tél. : 83.62.99.13.**

CLUB

Super Club /Atari ST avec + de 200 disks de Dompubs, 5 F le disk. Cher. électroniciens.**Laurent MATHOUT, The Computer's Dompubs Club, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Club d'Informatique rech. membres pour consoles, Atari, Amiga, cot. : 30 F/an, Suisse uniq.**ASSOCIATION INFORMATIQUE, Case postale 106, 1001 Lausanne (Suisse).**

Vds et éch. jx orig. Amiga Wanted Prgeur pour créer Demos, éch. jx ctre Consoles et cart., Megadrive, Gamegear. Tél. : Daniel CLUB AMIGA, 9, rue de Sale, 1896 Vouvry, Switzerland.

Cher. à créer Club Sega aux Alentours de Moulins dans l'Allier venez nombreux ! **Xavier SOLA, 19, route de Lyon, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.47.29.**

Tte information pour jx Nintendo Game Boy, tte fraiche (jusqu'à 2 mois) par courrier et tél.**Thomas MAILLOT, I.P.J.N. & GB, 24, Grande Allée Léon-Blum, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.64.08 (de 18 h à 20 h).**

Vous voulez éch. jx pour Console. Contactez-nous.**FUN CLUB, 13, av. des Acacias, 77290 Mitroy-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

Ch. Club Megadrive dans les alentours de Lyon (Lissieu).**Eric QUATTROCCHI, 11, allée des Cerisiers, La Buchette, 69380 Lissieu. Tél. : 78.47.37.10.**

Sega Club'93 : Fanzine mensuel, contacts (étranger), locations, cart. d'occas. Agrée par Virgin en 89.**Anthony SAGE / SEGA CLUB '93, 36, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.16.43.**

Cher. à créer CLUB GX4000 (dans l'Oise).**Jérôme PARACHE, 16, rue Henri-Barbusse, 60290 Rantigny. Tél. : 44.73.29.82.**

Clubs Console Nintendo Game Boy cher. adhérents inscription grat. éch. astuces sur jx.**Jean-Christophe GREMAUD, Guron, 86700 Payré. Tél. : 49.42.47.26.**

Cher. à créer Club Core Grafx et/ou Néo Géo (Calvados uniq.).**Thomas BELLAIS, 11, rue Normandie-Niemen, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.47.79.**

Rech. Club d'amateurs Sega 8 bits, rég. nancy-.**Diane OSTER, 31, rue de la Justice, 54320 Maxeville. Tél. : 83.37.08.57.**

Ch. contacts sér. sur Sega 8 bits, Megadrive. Annonce sérieuse et reservée aux bretons.**Olivier ROZEC, 44, rue Commandant Groix, 29200 Brest. Tél. : 98.03.54.69.**

Vds Supergraphx + 1 man. + 11 jx. Valeur : 5 100 F cédé à 2 500 F. Vds Sega M.S. + 5 jx : 650 F.**Marco DI COLA, Rés. du Château de Courcelle, bât. 13, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.05.54.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti

Maquette
Christine Gourdal, Marie-José Estevens, Marina Capelle

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon, Jean-Michel Maman, coordination, et Laurent Defrance, Jacques Harbonne, Olivier Hautefeuille, Jean-Loup Jovanovic, Marie-Pierre Lamotte, Guillaume Le Pennec, André Loez, Tilikete dit Fifi et Isabelle Verpeau.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition : Mismac, Digitec.
Photogravure : Graphotec.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : en cours.

Un poster gratuit folioté est inséré entre les pages 74 et 83.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans vous obliger à recommencer le jeu à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français (ou au moins en anglais, le japonais est assez difficile à lire !). Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés, l'animation fluide ou saccadée ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer dans l'appréciation d'un jeu.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : WOLFTEAM
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PAS EVIDENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**65%**
Le strict minimum, doc en japonais.	
GRAPHISME	**72%**
Un style très japonais et des décors qui manquent de clarté.	
BANDE-SON	**56%**
Des bruitages stressants et une musique saoûlante : le gros défaut de ce jeu.	
JOUABILITE	**78%**
Les impressions de flipper sont bien rendues malgré des problèmes pour tuer certains monstres.	
DUREE DE VIE	**60%**
Le jeu finira vite sur une étagère.	
INTERET	**64%**
Une cartouche qui plaira aux mordus de flipper, mais pas du tout aux autres.	

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

SUPERGRAFX

PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

NINTENDO

FAMICOM

GAME BOY

LYNX

NEO GEO

PC Engine CORE GRAFX PUISSANCE 5

CORE GRAFX PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX: 100% COMPATIBLES AVEC LES JEUX DE LA CORE GRAFX

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

**Prix publics généralement constatés*

3615 SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

DES DIZAINES DE JEUX PC ENGINE A GAGNER TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et retournez le à:

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

KONAMI
TOP GUN
THE SECOND MISSION
TOP GUN, sur Nintendo, a pulvérisé les records de vente. TOP GUN - THE SECOND MISSION élaboré par KONAMI est promis au même avenir.
Vous vous êtes fait la main sur TOP GUN ? A vous de tenir le choc au cours d'une seconde mission, dix fois plus périlleuse que la première. Confronté dans la lutte suprême à une armada d'avions surpuissants, de tanks, de navires de guerre et de rayons laser, il faudra faire appel à tout votre courage pour gagner la bataille.
Deux options au choix : affronter les meilleurs pilotes ennemis les uns après les autres, ou opposer vos avions de chasse à ceux du joueur adverse - nombre de missiles illimité pour cette conquête de la supériorité des airs. Peu importe les moyens, il s'agit d'acquérir l'adresse de pilotes de chasse hors pair, capables des loopings les plus fous à vitesse maxi. Possibilité de jouer à deux ou tout seul contre l'ordinateur.
DOWN
SPEED 2AA
MAVERICK'S EMERGENCY MISSION IS TO FIND & DESTROY ENEMY SECRET WEAPONS.
MAVERICK FACES A STRONGER ENEMY NOW. WILL HE FINISH THE MISSION AND COME HOME?
Licence Nintendo pour jouer sur NES
Copyrights C 1989 Paramount Pictures Corporation. Tous droits réservés.
TOP GUN est une marque de Paramount Pictures Corporation. Konami Inc Utilisation autorisée.
Konami est une marque déposée de Konami Co Ltd Origine C 1989 Konami Inc.
Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques déposées de Nintendo of America Inc
KONAMI (EUROPE) GMBH C 1991
Original Nintendo Seal of Quality